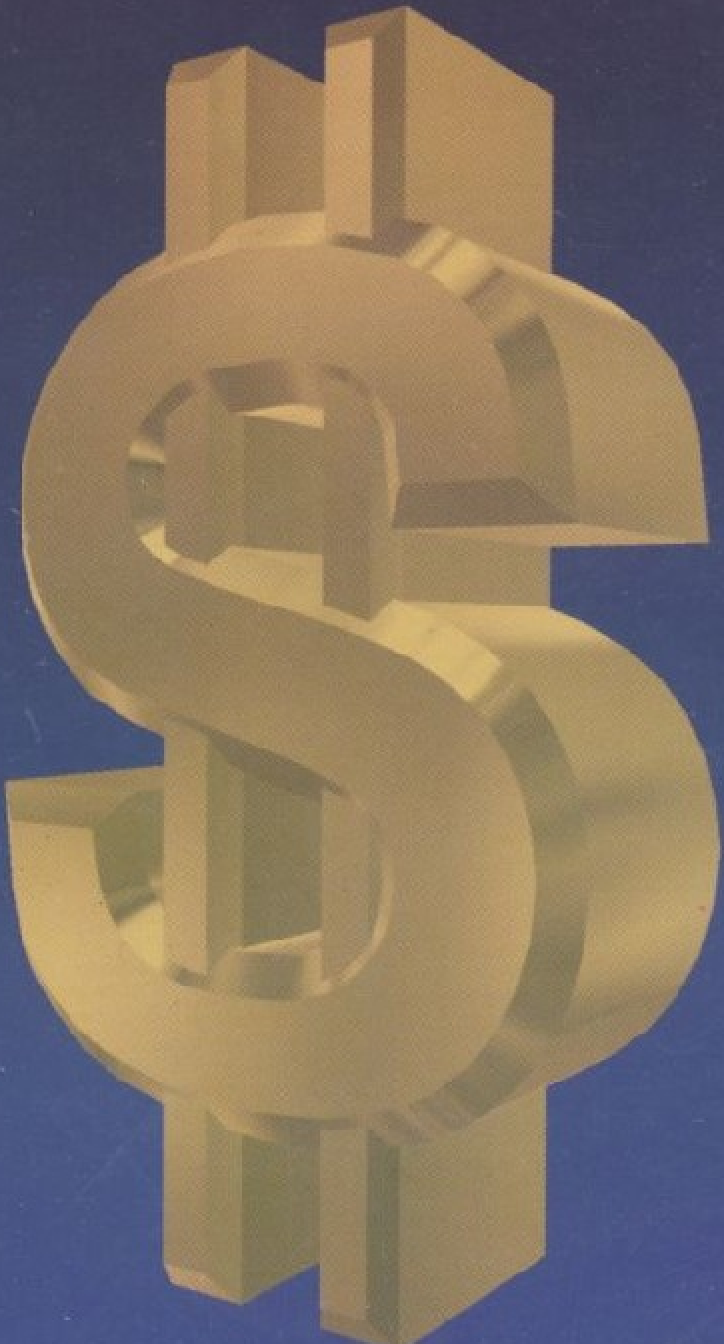
AMIGA DERGİSİ

EKONOMİK KRİZ ÖZEL SAYISI
K.D.V. Dahil
60.000 TL

BU DA İKİiiiii...



Manyetik Paket

Army Miner - Attacks
Boomerang - The Gallows - Harrier Attack
Rocky - CopColEd V1.0
Surf - Suck

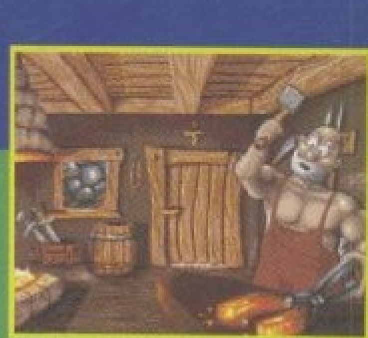
12

Geçici bir süre için yayın hayatımıza ara vereceğimizden, sizlere hediye, abonelik gibi şeyler ikram edemeyeceğiz.

Bu arada, yakında çıkacak olan **TNT Amiga**, oyun çözümleri kitaplarımızı kaçırmayın!



BUBBA'N STIX
İlginç bir Platform-Puzzle oyununu kaçırmak istemezsiniz hehalde...



THE SETTLERS
SimCity'den daha şirin, daha eğlenceli. Bayılacaksınız!



Wimbledon Tenis Turnuvası'nın resmi markası Slazenger, şimdi Türkiye'de! Slazenger ayakkabı ve tekstil koleksiyonu, çorap, şapka, tenis raketi, tenis topu ve tüm aksesuarları ile, sesinizi duyurmaya hazırlanın!.. Hem aktif sporda, hem spor yaşamda! Evet, her yaştan tüm gençler!..
Haydi şimdi tüm dünyayla aynı anda: **Diğerlerinden ayrılın!**

Slazenger

İkpeş A.Ş. bir Cankurtaran Holding Kuruluşudur.



Büyümesi İçin Ona prOteiN Gerekli !

Bütün çocuklar büyümek ister.
Büyümesi, gelişmesi için
ona protein gerekli.
Ülker Probis,
hem lezzetli bir kremalı bisküvi
hem de proteince zengin!

Önemli Miktarlarda Protein İhtiva Eden Besinlerin Protein Değerleri (100 gram üzerinden)		
Besin	Protein (gram)	Enerji (Kcal/100 g)
Et (Sığır eti orta yağlı)	19	142
Süt	3.2	65
Yumurta	11.2	146
PROBİS *	11 (± 1)	440

* *ÜLKER Probis'te hayvansal ve bitkisel proteinler biraradadır.*

Sağlıklı beslenmede
Dengeli beslenmede
Vücudu güçlendirmede
Vücudu güzelleştirmede
Aşırı protein gereksinimlerinde

ÜLKER
PROBİS
PROTEİNLİ BİSKÜVİ
Kakao ve Muz kremalı



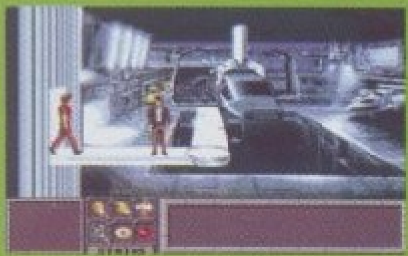
Directory


Second Samurai



Cosmic Spacehead


The Settlers


I. U. C.


Bubba'n Stix


Puggsy

Editör'den

Kısa bir aradan sonra tekrar merhaba,

İlk olarak dergimizin yayınlanmasındaki aksaklıklardan dolayı tüm okuyucularımızdan özür dilemek istiyoruz. Ancak hiç kimse elimizden geleni yapmadığımızı söyleyemez. Tabii ki burada ülkemizin bulunduğu ekonomik şartlar hakkında bir şey yazmayacağım, çünkü hepimiz zaten bunu iliklerimize kadar hissediyoruz. Çoğumuzun işi, hayatı, kısaca herşeyi bu karmaşadan etkilendi. Eh, tabii biz de geri kalmayalım dedik, ama tabii ki bu bırakıp kaçmak gibi bir şeyle sonuçlanamazdı, işte bu özel kriz sayısı ile sizlere kısa bir süre için veda ediyoruz. Hemen üzülmeyin canım, birkaç ay sonra tekrar sizlerle olacağız. Normal şartlar altında bile tek başına dergi çıkarmanın zorluklarına var gücümüzle karşı koyduk ancak dolar karşısında yenilgiye düşen piyasanın getirdiği peşin ve yüksek fiyatlı şartlar altında devam etmemiz pek mümkün değil. Ama bu da canımız okuyucularımızı bırakacağımız anlamına gelmiyor tabii ki. Hele Amiga piyasasını yalnız bırakmak en son düşüneceğimiz şey. Dergimiz 4 ay sonra kaldığı yerden yayın hayatıra devam edecektir. Tabii ki abonelerimiz de aynı şekilde kalan sayılarını almaya devam edecekler.

Bu arada boş durmayacağız ve bir süredir hazırlıklarını sürdürdüğümüz Amiga ve PC oyunları tanıtım ve tam çözümlerinin yer alacağı bir dizi kitap sunacağız sizlere. Yine bu kitapları bilgisayarcılarınızdan veya direk bizden edinebileceksiniz. Ayrıca abonelikleri devam edenler abonelik hesaplarından düşülmek üzere bu kitaplardan edinebilecekler. Bunu için isteklerini bir an önce bize bildirmeleri gerekmektedir. Kitap edinerek aboneliklerini sürdürmek istemeyenler ise dergimizin devamında kaldıkları yerden devam etme hakkına sahipler. Üstelik fiyat değişikliklerinden etkilenmeden. Gerekli bilgileri dergimizin sayfalarında bulabilirsiniz.

Bu arada Amiga ile ilgili gerçek kaynak, program ve oyun arayanlara bir tek tavsiyem olacak; hemen bir modem edinin ve CLINIQUE BBS'i arayın (0216-3499519). Çünkü sevgili CLIQUE elemanları muhteşem bir iş başardılar ve harika bir BBS kurdular. Aradığınız her şeyi orada bulabilirsiniz. Hatta bir arkadaşınızın modemi varsa onunla arayıp modem siparişi bile verebilirsiniz. On-Line oyunlara da diyecek yok doğrusu.

Evet, dergimize bir süre ara verme fikri bizleri de üzüntüye boğuyor ancak sonbaharda tekrar birlikte olacağımız sayıları iple çekiyoruz. Tüm okuyucularımızın başarılı, mutlu ve eğlenceli bir yaz geçirmesini diliyor ve 12. sayımızla başbaşa bırakıyoruz. Amiga'lı günlerde tekrar birlikte olmak üzere...

Amiga Dergisi Çalışanları

mci İLETİŞİM SİSTEMLERİ Ltd. Şti. Acına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** Yayın Koordinatörü **Vedat Hallaç** • Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** • Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** • Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, Mithat Olut** • Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** • Mali İşler **Ufuk Ertek** • Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** • Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** • İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** • Film Çıkışı **Perka A.Ş.** • Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** • Baskı **Acar Matbası** • **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 0212 - 257 43 43 • **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 0216 - 349 96 35 • **Yönetim Yeri** Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14/2 Moda/İstanbul Tel.: 216-349 96 35 Fax: 216-349 97 26 • **Yazışma Adresleri** P.K.: 41 81311 Bahariye/İstanbul, P.K.:148-06660 Küçükesat/Ankara

İlan İndeksi

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

İnterlace

FMV CARD MAĞAZALARDA



Aylar süren spekülasyonlardan sonra Commodore, CD32'yi film göstericisine çeviren FMV (Full Motion Video) Card'ı piyasaya sürdü. Bu kart sayesinde zaten çok iyi bir oyun konsolu olan CD32, MPEG standardı kullanılarak CD'lere kaydedilmiş filmleri de gösterebiliyor. Kart, CD32'nin arkasında bulunan bir kapak açıldıktan sonra makinanın içindeki bağlantı yuvasına yerleştiriliyor. Bundan sonra da makinanız bir oyun konsolu olmaktan çıkıyor ve belli CD'leri kullanabileceğiniz bir CD göstericisine dönüşüyor. Kullanabileceğiniz CD'ler ise MPEG standardında yaratılmış bütün müzik kiplerinin CD'leri ve bu standarddaki tüm film CD'leri. Gerçi şu anda bu CD'lerden sadece bir kaç tane bulunsa da Philips, Warner ve bunlar gibi piyasanın dev firmalarının bu standardı desteklemeleri pek yakında her yerde ve kolayca FMV için MPEG standardında CD'ler bulunacağının garantisi.

FMV Card'ın üstünlüğünü anlamak için CDTV için yaratılmış olan CDXL standardında yapılmış bir klibin MPEG versiyonu da hazırlanmış ve ikisi birlikte gösterilmiş. CDXL versiyonunda ses kalitesi mükemmel ve grafikler 24-bit olmadıkları halde çok çok iyi, bu standardın tek dezavantajı ise ekranın yaklaşık 1/4'ünü kullanması. MPEG versiyonunda ise ekranın her milimetresi kullanılıyor, grafik kalitesi ve animasyonların akıcılığı ise insanın ağzını açık bırakacak derecede iyi, insan 24-bit olmadığına inanamıyor. Umarım CD32 ve yan ürünlerini de çok yakında ülkemizde görebiliriz.

Kartın İngiltere satış fiyatı: 199 Pound.

KORSAN CDLER



CD'lerin yazılım firmaları tarafından tercih edilmelerinin en önemli sebebi bu 'medya' cinsinde yazılım korsanlığı yapmanın 'imkansız' olmasıydı. Yalnız Internatonal Federation Of The Phonographics Industry kurumunun yaptığı araştırma bu gerçeğin artık geçerliliğini kaybettiğini gösterdi. Yapılan bu araştırmaya göre 1992 yılında yalnız İngiltere'de 750.000 adet korsan CD çağıtılmış. Bu rakamın bir önceki yıl 0 olduğu tahmin ediliyor.

Tabii bu cins bir 'korsan' üretimin gençlerin yatak odalarında küçük tezgahlarda yapılamayacağı, çünkü çok kompike üretim ekipmanları gerektiği gerçeği düşünüldüğünde bu yasa dışı CD'lerin küçük bir kesim tarafından fakat çok sayıda üretildiği ortaya çıkıyor.

Bunun üzerine bir çok firma çözüm arayışlarına başladı. Bu firmalar arasından birisi olan Disctronics Avrupa'nın en çok CD üreten firması ve firma yetkilileri böyle devam ettiği takdirde çok yakında yazılım firmalarının bu işten ciddi bir şekilde etkileneceğini tahmin ettiklerini belirtiyorlar. Bu fikir doğrultusunda kopya CD üretimini engellemek için yaptıkları araştırmalar sonucu holograf teknolojisinin kullanıldığı bir çözümde geliştirmişler. Bu yöntem diğer üreticiler tarafından da destek görmeye başlamış. Anlayacağınız yakında CD alan müşteriler üzerindeki holograf baskı sayesinde aldıkları CD'lerin sahte veya gerçek olduğunu rahatça anlayabilecekler.

1994'TE COMMODORE



Yılbaşından önce iyice kızışan piyasa sonunda durulmaya başladı ve kimin ne yaptığı, ne kadar sattığı belli oldu. Commodore tam hedeflediği gibi mükemmel bir satış grafiği göstererek İngiltere'de bir numaraya yerleşti. İngiltere'de bu güne kadar 160,000 A1200 ve 70,000 CD32 satılmış bulunuyor. Bu Commodore'un CD32 ile başlayan yeni pazarlama politikasının ne kadar başarılı olduğunun göstergesi. Ayrıca biz Amiga sahiplerine daha yıllarca destek sağlanacağının da bir garantisi gibi görünüyor.

Yılbaşı öncesi yeni politikalarına uygun reklam kampanyalarına da başlayan Commodore, Sega'nın İngiltere merkez binasının hemen yanına yerleştirdiği reklam panosuyla Sega yöneticilerine bayağı kötü günler yaşattı. Reklam sloganı "To be this good will take Sega ages" olan bu CD32 reklamı tam anlamıyla taşı gediğine oturtuyor. Bu iki anlamı olan bir slogan bunların biri:"Bu kadar iyi olabilmek için 'Sega' ('Mega' gibi bir birim anlamındayıl) gerekir", diğeri ise "Sega'nın bu kadar (yani CD32 kadar) iyi olabilmesi için yüzyıllar gerekiyor".

CALVE KETÇAP... AKROBAT
TERS ÇEVİR... AKSIN HAYAT



LEZZETİ KEŞFET HAYDİ DURMA

Calvé uzmanlığı ile lezzetli domateslerin mükemmel bileşimi.

CALVE GELİNCE DÖNER DÜNYA

Hamburger'den makarnaya, patates kızartmasından ızgaralara, tüm yemekleri ziyafete dönüştürür.

TERS ÇEVİR, ÇEVİR AKSIN HAYAT

Calvé Akrobat Ketçap, başaşağı durur, kolayca akar, son damlasına kadar kullanılır.

CALVE'Yİ KEŞFET HAYDİ DURMA

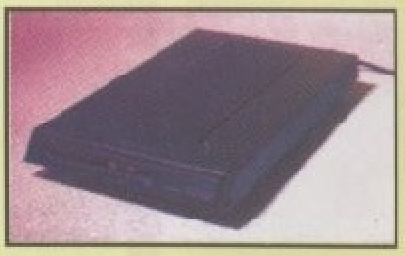
Calvé Akrobat Ketçap'ın mükemmel lezzetini, kolay, keyifli kullanımını siz de keşfedin.



Calvé

Calvé Ketçap... Akrobat!
Ters çevir...aksın hayat.

HIZLI MODEMLER



Modem almak araba almak gibi bir şeydir, ne kadar çok öderseniz o kadar hızlı bir modeminiz olur. Ve bir modem ne kadar hızlı olursa sizde o kadar kısa zamanda bilgi alışverişinde bulunur ve o kadar az telefon başında beklemek zorunda kalırsınız, dolayısıyla da telefon faturanızdaki sıfırlar da o kadar az olur.

İşte bu farklı modemlerin birbirleriyle haberleşebilmeleri için adları V22, V22bis veya V32 vs. olan bazı standardlar (protokol de denmektedir) yaratılmıştır. Bunların hızları sırasıyla artmaktadır. Örneğin bir V22 modem saniyede yanlızca 2400 bit (bir kbyte'ın yaklaşık 1/3'ü) hızıyla bilgi alışverişi yapabilirken, V32Bis modem saniyede 14,400 bit gönderebilir (yaklaşık 1,75 K). Hızlı protokoller sıkıştırılmış bilgi alışverişi imkanınıyla işlerinizi daha çabuk yapabilmenizi sağlarlar. Bu araca V32Terbo veya V-Fast gibi çok hızlı protokoller de çok yakında yaygınlaşacağa benzer.

Aslında modemlerin bu kadar çeşidinin olmasının bir bakıma iyi olduğu söylenebilir. Örneğin size yeteceğine inanıyorsanız Supra 2400 veya V22Bis standardında çalışan modemler diğerlerine göre çok ucuzdurlar. Fakat hızlı bir modeme ihtiyacınız varsa US Robotics Sportster veya Supra V32Bis faxmodem bu ihtiyacınızı rahatça karşılayacaktır. Ayrıca, 'en iyiden başka hiç birşeyle yetinemem' diyorsanız nasıl arabalarda Rolls Royce 'en iyi' olarak bilinirse modemlerde de US Robotics'in HST DS+ modeli "modemlerin Rolls Royce'u" olarak tanımlanabilir. Bu modem tam anlamıyla ağır işler için dizayn edilmiştir. Gerçi diğerlerinden çok çok pahalıdır ama şüphesiz şu anda gezegenimizdeki en iyi modemdir, özellikle desteklediği V32Terbo protokolü ile.



MAXIMUM KEYİF



Film endüstrisinde gelişim yıllardır belli bir şekilde olmuştur. Kişi ünlü bir yıldız olur, film ünlü olur ve son olarak bu ünlü film bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkar. Gerçi Mario Bros. ile bu gidiş değişti, nitekim diğer oyun kahramanları da onları takip ediyorlar. Çok yakında piyasaya çıkacak olan Max Overload da bu şekilde bir ürün. 'Renkli, 64 sayfalık oyun çılgınlığı' olarak tanımlaman bu yazılım en sevilen oyun kahramanlarının animasyonlarıyla dolu. Her oyun bittiğinde 'keşke bitmeseydi, biraz daha olsaydı' diyen oyun canavarları için hazırlanmış bu pakette Chuck Rock ve Lemmings gibi karakterlerin maceraları bulunuyor. Bu arada Lemmings'den bahsetmişken; bu Mart ayında yaratıklarımız üç yaşına girdiler. Yaş günlerini de bir kaç ay sonra çıkacak yeni bir oyunla kutlayacaklar.

3D PROGRAMLAR

Amiga'da çok yaygın olarak kullanılmakta olan Imagine ve Real 3D'nin yeni versiyonları çıktı. Imagine 3.0'a kavuşabilmek için kullanıcıların 1-1.5 yıl beklemeleri gerekti fakat programda yapılan değişiklikler buna değecek derecece güzel. Real 3D 2.45 ise bir yıl önce çıkan Real 3D 2.0'ın takipçisi ve programcılar bu versiyona birçok yenilikler eklemiş.



İşte imgine ile saatler süren çalışma sonucu hazırlanmış mükemmel bir 3 boyutlu grafik.



Imagine 3.0'ın particle efekti. Çok güzel değil mi?



Bu da Real3D ile hazırlanmış bir grafik. Görüldüğü kadarıyla Imagine'den pek de aşağı kalmıyor.

1994
YAPI KREDİ'NİN 50. YILI

SÜPER AKTİF BANKACILIK

YAŞINIZ 12,13,14,15,16 YA DA 17 Mİ? İŞTE "CARD"INIZ.

Yaşları 12 ile 17 arasındaki gençler, Yapı Kredi'den, yalnızca gençlerin kullanabileceği Genç Telecard alıyorlar. Genç Telecard'la, Tele24'lerden tuşlara dokunarak, istedikleri an para çekiyor, para yatırıyor, yakınlarının ya da arkadaşlarının hesabına para gönderiyor, yani havale yapıyor (ya da onların gönderdiği parayı bu yolla alıyor), hesaplarında ne kadar para olduğunu öğreniyor ve hatta artık ceplerinde para taşımadan alışveriş yapıyorlar. Sizin de yaşınız 12, 13, 14, 15, 16 ya da 17 ise hemen Yapı Kredi'ye başvurun, siz de Genç Telecard'lı olun, gençliğinizi yaşayın.



Burası Yapı Kredi. Fark burada.

YAPI KREDİ

"hizmette sınır yoktur"



AcerPac ve AcerFax F-26 "1 NUMARA"

Bigisayar sektörünün önde gelen yayınlarından YAZILIM & DONANIM, 1993 yılı içinde laboratuarlarında test ettiği ürünler içinden "1 Numara"ları belirledi. ALTINDAĞ firmasının distribütörlüğünü üstlenmiş olduğu ACER'in iki ürünü, Multimedya PC ACerPac ve bigisayara bağlanabilir AcerFax F-26 "1 Numara" seçildi. Ayrıca Yazılım & Donanım, ülkemizde 1993 yılı içnde giren ürünler arasından, okuyucu anketleri ve kendi değerlendirmeleri ile "Yılın Ürünleri"ni seçti. AcerFax F-26 bu ödüle de layık görüldü. Dergirin 10 Şubat 1993 günü Hyatt Regency Oteli'nde düzenlenmiş olduğu ödül töreninde, "Yılın Ürünü" ödülünü Altındağ adına Genel Müdür, Yusuf Biton aldı.

LEE COOPER'DA RUHUNUZUN RENGİNİ SEÇİN.

Lee Cooper'ın 1994 bahar ve yaz kolleksiyonunda her zaman olduğu gibi sadece bir tema yok, bu kez erkekler ve kızlar için 3'er tema var.

Doğa taraftarı erkekler için toprak tonlarında, ham ve doğal pamuk çeşitleri üstüne kurulu

Essential Spirit!
Geleneksel değerlere sahip çıkan erkekler için mavilerden oluşan, rahat fakat kusursuz

Emotional Basics!
Toplum kurallarına karşı koyan sörfçüler, kaykaycılar için, parlak renklerden, baskılı kumaşlardan oluşan

Fun Tribe!
Basit fakat güzel olmayı isteyen kızlar, sizin için doğal renkler ve doğal kumaşlardan

Cool Mood!
Duygu ve geleneksel değerlere önem veren kızlar, sizin için yumuşak ve ince kumaşlar, minimalist çiçekler ve kareli desenlerden oluşan

Revival Basics!
Ve hem çocuksu, hem spor, yapay ve parlak renkler, çizgi ve desenlerden oluşan

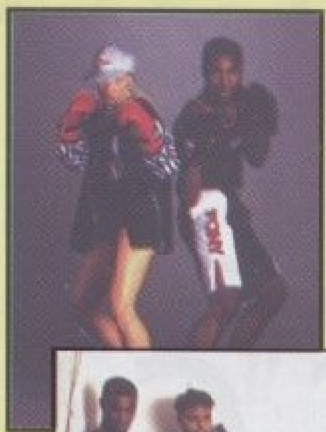
Kaleidoscope!
Kolleksiyon, moda severlere Türkiye ve tüm dünyada Mart ayında sunuldu.



YVES ROCHER SERİSİNDEN BLEU DE HIT

Yves Rocher parfüm serisinin son üyesi Bleu De Hit aynı yaşamı ve parfümü paylaşmaktan hoşlananlar için, kadın, erkek herkese uygun (Unisex) bir parfüm.

Greyfurt, Galbanum, Mint, Lavanta, Misk gibi aromatik, yeşil ve meyvesel noktalardan fışkıran, dinamizm ve gençlik kıpırtıları yaşatan tazelik.





EXERBOX İSTANBUL'DAYDI

Geçen ay PONY Türkiye grubu tarafından İstanbul'a davet edilen sekiz kişilik EXERBOX şov grubunun haberine sayfalarımızda yervermiştik. Bu ay da bu ilginç spordan görüntüler içeren fotoğrafları size sunuyoruz.

Ayrıca boks sporunun hareketlerinden oluşan EXERBOX sporu için PONY tarafından özel olarak üretilen giysi ve ayakkabılar da yakında Türkiye'de satışa sunulacak. Avrupa ve Amerika'da fırtına gibi esen bu sporun Türkiye'de de çok tutulacağı kesin.

İŞTE BEKLENEN FUTBOL TURNUVASI

GÜMRAH BİLGİSAYAR'DA KICK OFF 2 MÜSABAKASI



Birinciye Python + 1 kutu Maxell
İkinciye Python + 10 oyun çekimi
Üçüncüye 1 kutu Maxell + 10 oyun çekimi
Dördüncüye 10 oyun çekimi

Gümrah Bilgisayar bayramda da açık!!

Adres:
Tamirhane durağı
Çınar cd. No:10/b
Cevizli / Kartal
Tel: (0 216) 352 15 60



Biz hepimiz Eti Sprint'çiyiz

Eti Sprint Şokobar !Fındık,Yulaf,Çikolata var.

Eti Sprint Şokobar !Lezzet,Enerji,Kuvvet var.

Artık Eti Sprint var !

ETi

YULAFLI-KREMALI ŞOKOBAR

MediaPoint®

Multi Machine MultiMedia Magic by 1001 Software Development

Real 3D v.2'yi yapan insanların boş vakitlerinde neler yaptıklarını hiç merak ettiniz mi? Biz merak ettik ve bu insanların boş vakitlerinde evlerinde yatmak yerine multimedya dünyasına girmiş olduklarını keşfettik. Ekip, Activa firması için mükemmel bir multimedya programı olan MediaPoint'i yazmış. Tabii biz de Amiga'nın en iddialı olduğu konu durumundaki multimedya'da son gelişme olan bu harika yazılımı size tanıtmak için hemen kolları sıvadık.

Bir zamanlar birileri "multimedya"yı düşünmüşler ve alanı geliştirmeye uğraşmışlar. Bu kelime hala bilgisayar alanında sihirli bir kelime gibidir, çünkü herkesçe anlamı değişebilir, nereye çekseniz oraya uzar. Bence multimedya: yazı, resim, sesler ve animasyonların interaktif ve bilgilendirici karışımıdır. Activa da benim gibi düşünüyor olsa gerek, MediaPoint tam bu şekilde çalışıyor. MediaPoint ile haşırneşir olmaya başlayınca bu programın sınırsız (yaklaşık olarak) yetenekleriyle tanışıyor ve Amiga'nızda gerçekten yararlı, güzel şeyler de yapabileceğinizi anlıyorsunuz. Programın kullanımı o kadar rahat, o kadar az sınırlayıcı ki bir süre sonra 'şimdi ne yapayım?' diye düşünecek yerde aklınıza dolan muhteşem fikirler yüzünden 'bütün bunları ne zaman yapacağım?' demeye başlıyorsunuz.

Programı tarif etmenin en kolay yolu, inanılmaz derecede kolay anlaşılan bir program dili olduğunu düşünmek. Herhangi moddaki bir resmi problemsiz yükleyebilen, ekranda istediğiniz yere yazı yazabilen ve kullanıcının bir tuşa basmasını veya ekranda bir yere kliklemesini beklerken arkada sound tracker modülleri çalabilen bir dil. Hatta, son derece geniş ek hardware seçeneği sağlayan, intuition'dan faydalanabilen ve sadece mouse kullanmanın yeterli olduğu bir dil. Artık MediaPoint'le ilgili bayağı fikire sahip olmuşsunuzdur, şimdi biraz daha detaya girme zamanı.

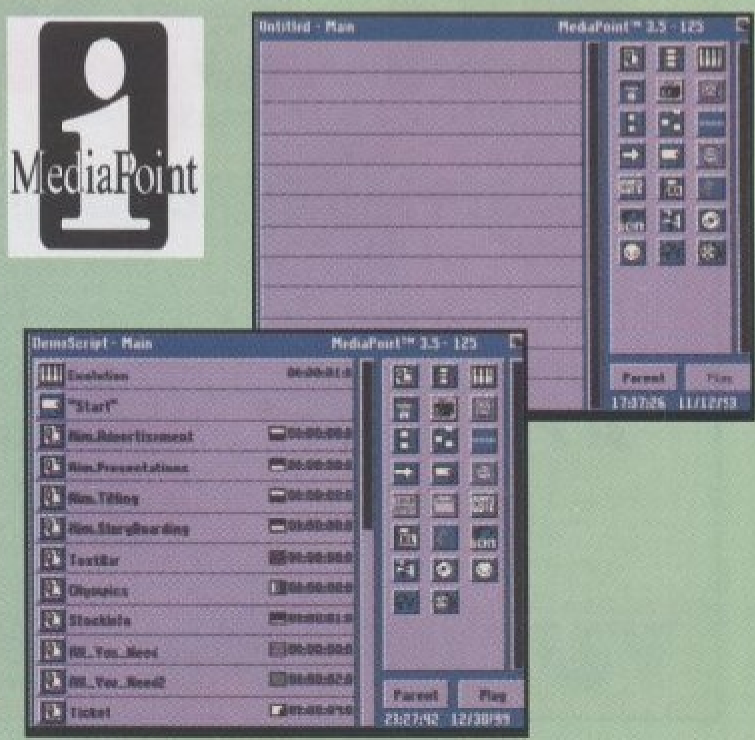
İşte MediaPoint'in bayağı faydalı olacağı bir örnek: bir emlakçı olduğunuzu düşünün, elinizde bir çok ev var ve vitrininize astığınız ev fotoğraflarıyla yoldan geçen insanları cezbetmeye çalışıyorsunuz. Fakat bu yol yetersiz kalıyor ve fotoğraftan daha etkili, canlı, yoldan geçen insanların gözlerini alacak bir şey bulmaya çalışıyorsunuz. Bir video kamera ile evleri hatta evlerin içini çekip, V-lab veya onun gibi bir digitizer yardımıyla bu resimleri harddiskinize alıyorsunuz. Makinanızda ise MediaPont çalışıyor, ekranda evlerin resmi, yanlarında özellikleri, altta ise fiyatını gösteriyorsunuz. Bu arada 5 dakikada bir kolay ödeme planınız ekranda beliriyor ve 1 dakika sonra kayboluyor. Hatta kullanacağınız bir dokunmatik ekran ve *ARexx* script sayesinde yoldan geçenlere istedikleri evi seçebilme ve evin içinde, müzik eşliğinde küçük bir tur atabilme imkanı sağlayabilirsiniz. Bir de klavye ekleyerek gece gelen bir müşterinin adresini ve telefon numarasını alıp sabah için randevu verebilirsiniz. Bütün bunları yapacak *ARexx* programını MediaPoint ile hazırlamak en fazla bir saatinizi alacaktır ve yapacağınız tek bir satış ile tüm sistemi amortise etmeniz mümkün. Zaten bu da multimedyanın varoluş sebebi.

YENİ NE VAR?

Activa bu programda gün ışığı görmemiş, şimdiye kadar kimsenin düşünmediği fikirlerle gelmedi. Tam tersine, eski fikirler üzerine çalışıp onları ölçülerin ötesinde geliştirmişler. Bu gelişmelerin neler olduğuna bir bakalım.

Diğer bütün programlar sınırlı animasyon ve ses desteğine sahipken MediaPoint'de yaklaşık herşey için destek mevcut. Amiga'nın bütün ANIM dosya formatlarının yanında 68020 ve üstü procesor'ler ile kullanıldığında harikalar yaratan ANIM7 formatı da desteklenmiş. AGA chipset çok detaylı animasyonlar yapılabilmesini sağladığı için ANIM7 formatı, temiz ve görsel olarak güzel animasyonlar yapabilmek için çok gerekli. MediaPoint aynı zamanda animasyonlarınızı direk harddiskten gösterebilme özelliğine de sahip. Animasyonları gösterirken 'frame rate'i biraz düşürdüğünüzde ise gösterimde hiçbir bozulma olmuyor. Sample'ları da harddiskten okuyabilen bu harika program sayesinde, herhangi bir gösterim sırasında kullanacağınız sample'ları RAM'e yüklemeniz gerekmiyor. Bu sayede de bir sürü para harcayarak bilgisayarınızın hafızasını arttırmanız gerekliliği ortadan kalkıyor.

Programın kullanımı öylesine kolay ki, sadece birkaç butona dokunarak kocaman bir script yazabiliyorsunuz!!.



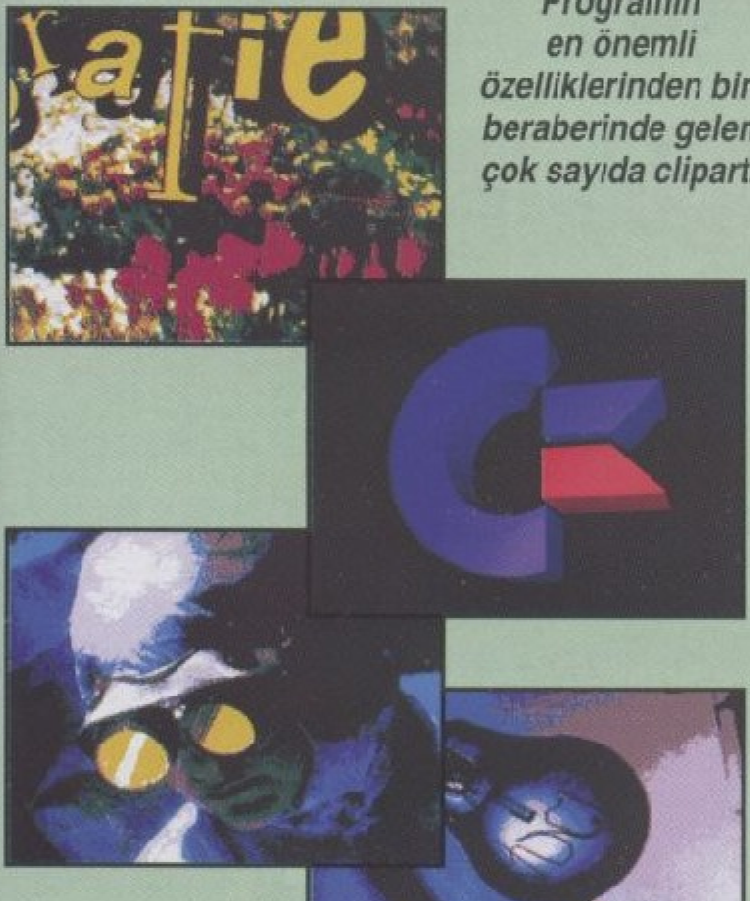
Bu programı diğer programlardan üstün kılan en önemli özellik ise XAPP (eXternal APPlications) protokolü sayesinde bir çok yardımcı donanımı desteklemesi. XAPP, esasen her türlü ekstra donanımı destekleyen bir program modülü (tabii ki bunlar üreticilerin hazırladığı XAPP dosyaları bulunan donanımlar). Örneğin, CDTV XAPP'si cd'lerden müzik kullanabilmenizi sağlar. Bu sayede de makinanıza bağlı bir CDTV'ye koyacağınız herhangi bir müzik CD'sinden herhangi bir parça(lar)yı animasyonlarınıza arkaplan müziği olarak kullanabilirsiniz. MadiaPoint kendi zaman sistemi, SMPTE/EBU veya MIDI zamanlamalarına göre çalıştığı için de zamanlamalarınız mükemmel olacaktır. Ayrıca belirli zamanlarda belirli işleri de yapmak mümkün. Emlakçı örneğini tekrar ele alalım; vitrininize koyduğunuz ekranda her Perşembe saat 2'de bir mesajın yarım saat süresince kalmasını ve bir sonraki Perşembeye kadar ortadan kalkmasını kolayca sağlayabilirsiniz.

Bazı programlar ekran düzenleri, menüleri ve kullanımlarının kolaylığı ile kullanıcıları çekerler. Hatta kullanıcı "keşke bütün programların kullanımı böyle olsa" bile der. MediaPoint de bu programlardan biri. Kulanım kolaylığı ve size sağladığı imkanlar neredeyse eksiksiz. Örneğin bir iki tuşa basarak yazılmasını sağlayacağınız küçük bir 'script' sayesinde bir ekranın hazır bulunan 50 efektten herhangi birisiyle gelip gitmesini, bu esnada köşede bir logonun dönmesini, resimlerin zıplayarak gelmelerini, eriyip yok olmalarını sağlayabilirsiniz. Burada seçmiş olduğunuz şeylere göre bir script yaratılır. Daha üst düzeyde kontrol sağlamak için ise bu scripti düzeltebilir hatta isterseniz kendiniz yazabilirsiniz. Script'lerin kontrol edilebilmesi sayesinde prezentasyonunuzda bir pixelin bile yerinden oynamadığından, herşeyin saniyesi saniyesine düzenli olduğundan emin olabilirsiniz.

MediaPoint'i kullanabilmek için illa 1200 veya 4000 gibi bir AGA makinaya ihtiyacınız yok, fakat böyle bir durumda gereken hafıza ve harddisk kapasitesi miktarı artacaktır. 2.0 bir sistemde programın çalışabilmesi için, en azından 2 Mb chip veya 1Mb chip ve 2 Mb fast RAM bulunması gerekir. Yinede çok grafikli ve sesli bir şeyler yapmanız gerekiyorsa harddiski olan ve 6 Mb hafızalı bir sistem en uygunudur.



Programla gelen bu interaktif demoyu mutlaka görmeniz lazım.



Programın en önemli özelliklerinden biri beraberinde gelen çok sayıda clipart.

Bu arada belirtmeden geçersem kendimi asla affetmeyeceğim bir özellik ise CDTV için geliştirilen animasyon ve ses formatı olan CDXL için sağlanan destek (yine bir XAPP). Bu sayede MPEG chipine gerek duymadan CDTV'den video animasyonları gösterebilmeniz mümkün. AGA chipset sayesinde bu animasyonları tüm ekranda ve iyi bir sonuç verecek şekilde gösterebiliyorsunuz (eskiden kabul edilebilir bir sonuç için ancak ekranın dörtte biri büyüklüğünde bir gösterim alanı kullanılabiliyordu).

MÜKEMMEL Mİ?

Eğer yazıyı tamamen okuduysanız bu programın neredeyse mükemmel olduğunu defalarca belirttiğimi farketmişsinizdir. Burada önemli olan kelime 'neredeyse'; çünkü Activa'dakiler mükemmelliğin tanrıya mahsus bir özellik olduğuna inandıklarından olsa gerek programda bir kaç küçük şeyi göz ardı etmişler. Kısacası progamda bir kaç küçük eksik ve hata var (Breh, breh!! -Ed .).

Özellikle module çalan bölümde MED dosyalarının desteklenmemesi önemli bir eksik. Çünkü program neredeyse gezegende en çok kullanılan müzik programı konumunda. Tabii MED ve MediaPoint'in *ARexx* destekleri sayesinde bu problemin üstesinden gelmek mümkün fakat uğraşma gerektiriyor. Bu destek de sağlanmış olsaydı programın bu bölümü tam anlamıyla eksiksiz ve mükemmel olacaktı. Deneyemediğim için MIDI ile ilgili uyumsuzluklar da bulunmasından şüpheleniyorum.

Ayrıca animasyon desteğinin de küçük bir hatası var. Çok uzun bir animasyonu 'preview' ederken yanlış bir yerde ESC'e bastığım için sistem önce 'recoverable alert' sonra da GURU verdi, böyle profesyonel bir programın bunları önlemesi gerektiğine inanıyorum. Yine de program muhteşem XAPP'si ve programla gelen inanılmaz sayıda görsel ve işitsel malzemesi sayesinde (hepsini gözden geçirmek saatlerinizi alıyor) bunların hepsini unutturuyor.

SONUÇ

Real3DV2'nin en iyi üç boyutlu program olması gibi bu program da en iyi multimedya programı. Güneş sistemindeki yaklaşık her dosya formatını desteklemesi, kolay kullanımlı ve ikona dayalı script sistemi ve son olarak da mükemmel clip art stokuyla bu programdan daha iyisinin yapılması biraz zaman alacak gibi görünüyor. Programın başka bir özelliği ise çok çeşitli kullanıcı kitlelerine hitab etmesi. Örneğin, demo yazanlar bu program sayesinde şirin demolar yazabilir, grafik ve animasyon delileri animasyonlarını müzik eşliğinde videoya kaydedebilir veya enformasyon uzmanları prezentasyonlarında kullanabilir ..vs.

Multimedya Amiga'nın en güçlü olduğu konu ve böyle programlar sayesinde bu güç artacağa benzer.

BEDAP LANER

d.e.m.o.

Merhaba.

Bu ay iki demomuz var. Sevilen gruplardan, eski toprak SANITY karşımıza mükemmel bir demo ile çıktı. Her makinada çalışıyor ve oldukça uzun. REDNEX ise yeni duyduğum bir grup vefakat AGA kullanıcılarını tatmin edecek iyi bir demoyla sayfamızdalar.

Bu arada, size bir iyi bir de kötü haberim var, iyi haber artık derginizde oyunlara 1 sayfa daha yer verilecek kötü haber ise demo köşesi artık olmayacak. Bazılarına bir açıklama borçluyum, ama sebebini hemen hemen herkes tahmin edebilir. Bu köşenin çok az insana hitab ettiğini ve oyun ağırlıklı bir dergide gereksiz olduğunu düşünüyorum, bu kadar basit. Böyle hissetmekteyken yazı yazmanın zorluğunu tahmin edersiniz. (Hiç duvarlara şiir okuduğunuz oldu mu?)

Bir gün Türkiyede demo piyasası harika olacak. Birçok güzel grup birçok güzel demo çıkaracak. O gün ben de o insanlar arasında bulunmaktan gurur duyacağım. Ama görüyorum ki şu anda böylesi olaylar memleketim için uzak. Dolayısı ile demo'lara olan ilgi de, olmayana oranla koca bir sıfırdan başka birşey değil. Yine de sizinle birlikte olmak güzeldi. İşte son demolarınız. DEMOAAAA!!!

UMUT OĞUZ ÇELENLİ

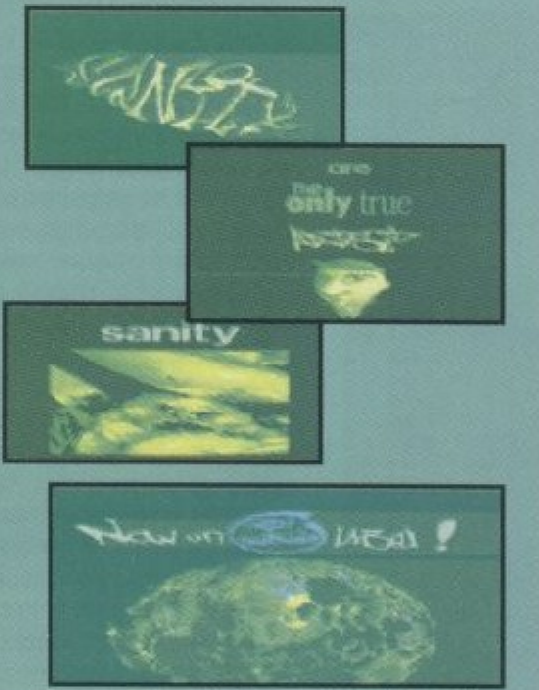
> ARTE / SANITY <

Demo bir disk, ama içinde toplam 600K olan 3 modül, renk sayısını kestiremediğim takriben 10 resim, sayısız clipart, kompleks birçok propotional font ve manyak bir sürü de efekt var. Grafiklerin kalitesini tartışmak bile istemiyorum. Dizayn konusunda nihayet Melon veyahut Lemon'a alternatif sürrealist bir yaklaşım. Sanatın Amiga ile mümkün olduğunu seziyoruz. (ARTe? ARTe! Evet evet..)

Müziklere gelelim.. Modüllerden birini CLIQUE müzisyenlerinden Copper'a dinlettim ve o an intahar edecekti kendini. Nasıl? Niçin? Niye bir insan bu kadar mükemmel müzik yapar? Vede o insan neden genellikle MOBY olur ki sanki?? Dinlemeden etkilenmeyeceğinizi biliyorum, sadece müziğin GERÇEK kalitesinde olduğunu söylemem lazım.. Programcılık ise beni öldürdü.. Bir kere yazılan rutinler, makinanızı en verimli şekilde kullanıyor. FPU, fastmem ve cache özellikleri olan sistemlerde özellikler tanınıyor, böylece demo eğer çalışabiliyorsa daha hızlı çalışıyor. Fakat minimum işlemci olan yalnız bir 68000'li Amigada bile efektler dayanılabilir hızda. (Çoğu zaten saniyede 50 kare). Programcı herşeyi aşmış durumda. Bir topa bitmap sarmak, kompleks bir vektör uzayı yaratmak gibi işlerin üstesinden çok iyi bir şekilde gelmiş. Zaten demoyu bir yerden bulup izleyenler düşüncelerime katılacaktır. Ben çok sevdim. Herşeyi ile ilk ve son defa bir demo benden herşeyi ile 100 aldı. Herhalde daha fazla birşey söylememe gerek yok.

NOT: Sevgili MUDER, sadece son yazıya yetiştin. :-)

Programcılık...: %100
Dizayn.........: %100
Grafik.........: %100
Müzik..........: %100
Genel..........: %100
Bence..........: This is what I call a DEMO!!!
Sistem Raporu..: Çalıştırmak için sadece bir Amigaya ihtiyacınız var.



> EMPTYHEAD REDNEX <

Bu demo biraz kısa olmasına rağmen grafikleri ve dizaynı açısından hoş. Başta bir yükleme ve decrunch sürecinin ardından demoya bir upscroll ile giriyoruz. Buradan "HOW TO SKIN A CAT" i yazan insanların bu demo ile bir alakası olduğu fikrine kapıldım çünkü burada böylesi birşeyi ima eden birşeyler okudum. (Text çoğunlukla Fransızca idi, eksik bilgi için özür.) Her neyse, sonuç olarak bu bir kooperasyon demosu galiba..

Demoda bir hoşluk var, arada yazılan yazıların arkasına hoş background efektleri konmuş. Mesela bir nevi plazma gibi bir efekt gördüm. Sarı hücreler ayrılıp birleşiyomuş gibi bir efekt, netekim çok hoştu. Sonra arka plana wireframe vektör objeleri konmuş, onlar yavaş yavaş dönüyo. Objelerin nokta sayılarına dikkat! Oldukça fazla noktadan oluşmuş ve gerçekten hoş hava taşıtı objeleri (Balon, pırpırlıuçak, vs..).

Grafikler genelde hires tekrenk falan. Ama çok güzel ve büyük bir fontları var, el yazısı gibi. Hiç fena diil. Müziğe gelince, tabi müziğin AGA'lık bir olayı yok. Alelade ve hattızaatında sıkıcı. Neyse.. Prgramlamada bir hata buldum, 68030 accelerator kartlı bir makinada çalışmadı. Ondan farklı olarak bir RGB plazma gördüm, sonra şu pixel tünel efektinin sapıtmışını gördüm, bi de bir resmin üzerinde uçuşan hoş bir uçak kağıt gördüm. İyi. Son olarak etrafta balıktan boblar var, ortalıkta bir T-fighter geziniyo ve karikatür baloncuklarıyla destekli bir iki laf ediyo. Hoş düşünce. Takdir ettim..

Sonuç olarak fena olmayan bir AGA demosu. Gidin, bulun falan. Herhalde bu aralar demo çıkmaz, bildiğim kadarıyla yaza kadar demo partisi yok. Arada çıkanlar ise pek iyi olmuyor. Yeniyıl partisinde sürülen demoları toparlamaya çalışın. Bir de TILT demo diye bişey varmış, bendeki çalışmadı uyuz oldum. İyi diyolar. Onu da alın görün falan..

Programcılık...: %67
Dizayn.........: %95
Grafik.........: %70
Müzik..........: %55
Genel..........: %69
Bence..........: İyi bir AGA demosu
Sistem Raporu..: AGA makinalarda çalışması bir yana, hızlandırıcı kartlarda yamuluyor. Başka yamuğunu görmedim.



BONUS

MAIL MARKET

Supra 2400 FaxModem $ 299.-

2400/1200/300 bps data MNP 2 ve 5 V42bis hata düzeltme ve sıkıştırma,
9600/7200/4800/2400 bps Group 3 fax gönderme ve alma.
Tüm Amiga modelleri ile kullanılabilir.

Ücretsiz 3 ay Clinique BBS Aboneliği

Supra 14400 FaxModem $ 630.-

14400/12000/9600/7200/4800/2400/1200/300 bps data
MNP 2 ve 5 V42bis hata düzeltme ve sıkıştırma,
9600/7200/4800/2400 bps Group 3 fax gönderme ve alma.
Tüm Amiga modelleri ile kullanılabilir.

Ücretsiz 5 ay Clinique BBS Aboneliği

Modeller hakkında daha detaylı bilgi için arayınız.

**** Clinque BBS, Türkiye'nin en gelişmiş Amiga BBS'i dir. Toplam 1250 MegaByte Oyunlar, Demolar, Modüller, Online-Game'ler, Mesaj alanları, *AMIGA* Dergisi için özel konferans ve daha birçok şeyle donatılmıştır ve Türkçe'dir.**
Clinique BBS, *AMIGA* Dergisi ve Clique tarafından kurulmuştur.

İlgileneler için Clinique 2400-14400 V42.bis / MNP data hattı: (216) 349 95 19

A1200 INTERNAL 3.5" HardDisk

130 MB	$ 365.-
213 MB	$ 455.-
245 MB	$ 505.-
345 MB	$ 635.-
546 MB	$ 1100.-

Monte ve adrese teslim için ayrıca ücret alınmaz.
Fiyatlara KDV dahil değildir. Garanti Bankası Amerikan Doları transfer kuru üzerinden hesaplanır.

Tele Sipariş

(216) 414 24 37

Manyetik Paket

12

Bu ayın Manyetik Paket'inde ne var biliyor musunuz? Tabii ki bilmiyorsunuz. Birazdan ben söyleyeceğim, o zaman öğreneceksiniz. Öhö.. Şey, ne diyorduk, hmm. Bu ayın Manyetik Paket'i oyunla dolu. Bu ay diskimizi ufak tefek, eğlenceli ve hatta yararlı oyunlarla doldurdum. Zaten son bir kaç aydır programcılara fazla yüz verdiğimin farkındaydım, bu yüzden bu sayıya bulabildiğim tüm oyunları yığmak zorunda hissettim kendimi. En iyisi siz hemen oyunlarımızı (ve tabii ki utility'lerimizi) okuyun:

1. Army Miner

Alain Laferriere, Daniel Beaudry, ????, Public Domain

Bu oyunu fazla anlatmama gerek yok. Çünkü bu, dilden dile, bir efsane gibi yayılan bir oyunun Amiga versiyonu. Evet, bildiniz Mine Sweeper. Bütün Windows kullanıcıları ellerinin altında bu oyundan bir tane bulundurur.

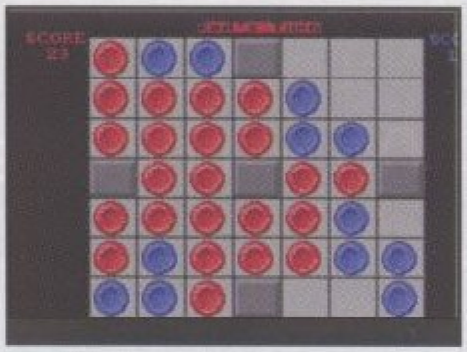
Oyunun amacı, sizin belirleyeceğiniz büyüklükteki bir alanda yer alan belli sayıdaki mayının yerlerini saptamak. Bütün mayınları olası en kısa sürede bulmalısınız. Oyun alanı ilk başta tamamen kapalı, ve siz "Ya Allah!" diyerek bir tanesine sol tuşla klikliyorsunuz. Eğer altında mayın varsa, oyun bitiyor. Ama genelde boş çıkıyor. Eğer bir kare boşsa, komşusu olan sekiz kare içinde kaç mayın olduğu o kareye yazılıyor. Bu sayılardan yola çıkarak alandaki mayınların yerini saptamalısınız. Tabii ki bu arada tek yaşamınız olduğu için mayınlara basmamaya özen göstermeniz gerekli. Bol mayınlı dakikalar!



ARMY MINER

2. Attacks

Scott Biggs, ????, Public Domain

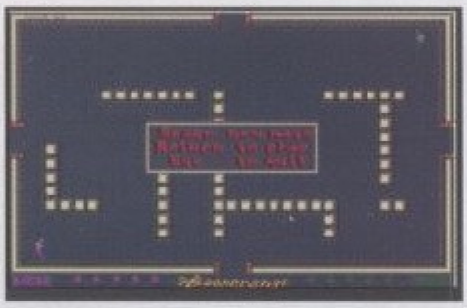


Gördüğüm en güzel taş oyunlarından birini sizinle paylaşmadan edemedim. Attacks, Othello gibi, iki dakikada öğrenilip, aylarca uğraşıldıktan sonra usta olunan bir oyun. Amacınız oyun tahtası taşla dolduğu sırada rakibinizden daha fazla taşa sahip olmak. Eğer rakibinizin tüm taşlarını temizlemeyi başarabilirseniz çok daha iyi olur, ama fazla hayale kapılmayın, bilgisayarınız çok iyi oynuyor.

Oyun, 7x7'lik alanda oynanıyor. Bazı kareler bloke edilmiş, dolayısıyla bu karelere taş koymanız mümkün değil. Başlangıçta sizin de rakibinizin de oyun sahasına göre, birer ya da ikişer taşınız bulunuyor. Taşlarınızı bulunduğunuz yerden bir kare uzağa (düz veya çapraz ilerleyebiliyorsunuz) hareket ettirdiğinizde, yeni bir taşınız oluyor. Eğer iki kare uzağa hareket ederseniz, sadece taşınızı hareket ettirmiş oluyorsunuz. Yeni aldığınız karenin komşusu olan yerlerdeki rakip taşlar da sizin renginize dönüyor. Bu şekilde, hem taş sayınızı artırmalı, hem de rakibinize ait taşlardan elinizden geldiği kadar fazlasını kendi renginize çevirmelisiniz.

3. Boomerang

Troy Tucker, 1990, FreeWare

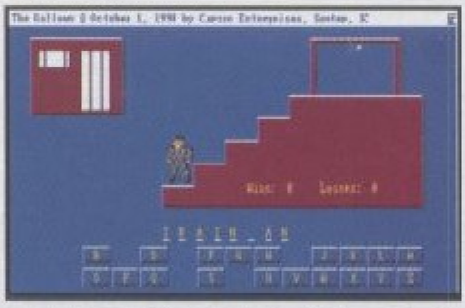


Arkadaşınızla yarışmak için seçebileceğiniz güzel bir oyun. Amacınız bumerangınızla arkadaşınızın kafasını yarmak (hehe). Oyunu çalıştırdığınızda boşluk tuşuna basarak oyun alanını seçebiliyorsunuz. Joystick'inizde ateş tuşuna bastığınız zaman bumerangınızı fırlatıyorsunuz, ve joystick'i kullanarak yönlendirebiliyorsunuz. Eğer bumerang bir duvara çarparsa o karede kalıyor. Yeni bir bumerang atamadığınız için, gidip bumerangı yerden almalısınız.

Dikkat, kendinizi oyuna fazla kaptırıp joystick'inizi arkadaşınızın kafasına atmayın.

4. The Gallows

Carson Enterprices, Ekim 1990, ShareWare: $3

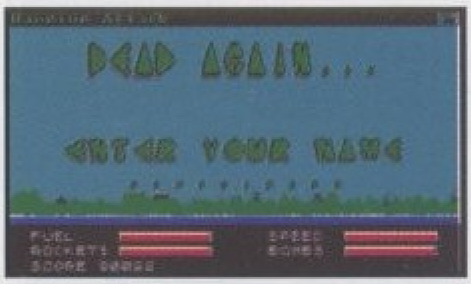


Bu oyun Türkiye'de "Adam Asmaca" olarak da bilinir. Amacınız, size sorulan kelimeyi bulmak. Yanlış girdiğiniz her harf mahkumu ipe bir adım daha yaklaştıracaktır. Yani bir bilgisayar-adamın yaşamı sizin elinizde, ona göre oynayın!

Oyunun kelime haznesi çok geniş ve arşivinde hayatınızda duymamış olduğunuz kelimeler oldukça bol. Çoğu kelimeyi ancak tahmin edebiliyorsunuz ve kelimeyi bulsanız bile bir sözlük olmadan ne bulduğunuzu bilemeyebiliyorsunuz. Bence İngilizce'nizi geliştirmek için çok iyi bir araç. Bayağı bir vaktinizi hoşça geçirebilmenizi sağlıyor. Ne bilim işte bayağı küsel yani. Ben verdim diye söylemiyom, neredeyse şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi (gerçi pek fazla görmedim ama herhalde bu pek bir şey değiştirmez). Oyunların asıl amacı olan iyi zaman geçirmeyi bayağı bir sağlayan bir oyun bu.

5. Harrier Attack

Vcodo Software, 1993, Public Domain

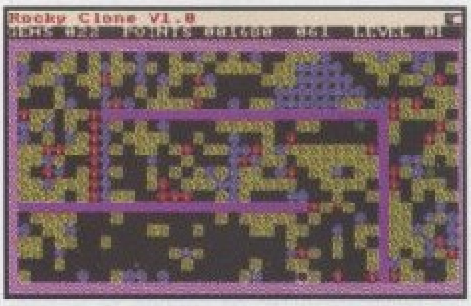


Eskiden Spectrum'u olan arkadaşlarımızın çok iyi hatırlayacakları bir oyun. Harrier, Spectrum'un oldukça meşhur bir oyunuydu. Amacınız, her uçaklı oyunda olduğu gibi bütün düşman araçlarını havaya uçurmak. Oyun klavyeden oynanıyor, ve tuşlar istediğiniz gibi programlanabiliyor.

Oyun alanında uçak gemileri, uçaklar, düşman topları ve tankları gibi hedefleriniz var. Bunları bombalarken, bir yandan da serseri bir rokete kurban gitmemeye özen göstermelisiniz. Beş zorluk seviyesinden birini seçebiliyorsunuz. Başlangıç olarak 1. seviyeyi seçmeniz yararınıza olacaktır. Çünkü bu level bile size soğuk terler döktürecek kadar zor. Hoş Amiga'nızda gördüğünüz onca harika oyundan sonra bu oyunun grafikleri size biraz ilkel gelebilir ama unutmayın ki bu oyun ilk olarak Spectrum'da yapıldı, ve Spectrum'un grafikleri Amiga'nınkilere göre azıcık daha kötü.

6. Rocky

????, ????, ????



Bu sefer de eski C64 kullanıcılarına hitap edecek bir oyun buldum. Rocky, çok çok iyi bilinen BoulderDash'in bir kopyası. Sadece oyuncular çok küçültülmüş, ve tüm oyun alanı bir ekrana sığdırılmış. Port 2'ye takacağınız joystick'i kullanarak ortadaki mücevherleri toplamalı, bu arada dolaşan canavarlardan da kaçmalısınız. Tabii ki her an kafanıza bir kaya düşme ihtimali de olması (dikkatsiz davranırsanız) oyunu iyice eğlenceli kılıyor. Amacınız belli sayıda mücevheri toplamak ve canavarlara toz yutturmak. Bu arada canavarların kafalarına kaya düşürüp, onları öldürürseniz daha da iyi, ama bu biraz zor bir iş. Gerekli sayıda mücevheri yaptıktan sonra oyun alanında bir kare yanıp sönmeye başlıyor. Hemen o kareye gidin ve level'ı bitirin.

Arka kapı'dan önce davranıp oyun hakkında bir de tüyo vereyim: Canavarlar ya sağ ya da sol duvarı takip ederek hareket ediyorlar. Bu sayede rotalarını belirleyip kafalarına kaya düşürmeniz de mümkün.

7. CopColEd V1.0

Ludwig Huber, ?, ShareWare: $7

Intro ve Demo programcıları genelde copper renklerini elle yaparlar, ama AGA kullanılabilecek makinalarda (1200 gibi) 255 renklik bir geçişin copper listesini yaratmak hiç te eğlenceli bir iş değil. Ne bileyim, aslında çok da zor değil. Sadece 1000 tane sayı yazmanız gerekiyor. Hele bir de yaptığınız renk geçişini beğenmezseniz yandınız! Kaldı ki, AGA olmayan bilgisayarlarda bile deneyerek güzel renk geçişleri bulmak zor ve can sıkıcıbir iş haline gelebiliyor.

Copper Color Editor'ün programcısı da bu can sıkıcı işten sıkılmış, ve interaktif bir renk editörü yapmaya karar vermiş. Programı kullanarak renkleri satır satır verebileceğiniz gibi, belli bir aralığın ilk ve son rengini verip aranın doldurulmasını istemeniz de mümkün. Bu sayede normalde harcayacağınız sürenin dörtte birinde harika copper geçişleri elde edebiliyorsunuz. Her şeyi ayarladıktan sonra, bu renkleri programınıza almak için de birkaç seçeneğiniz var. Renklerinizi ister bir copper listesi source'u, ister sadece renk datası olarak diskete kaydetmeniz mümkün. İkincisini seçerseniz, programınız kendi copper listesini kendi yapmak zorunda kalacaktır. Biraz daha fazla uğraşırsınız, ama programınız daha modüler ve daha kısa olur.

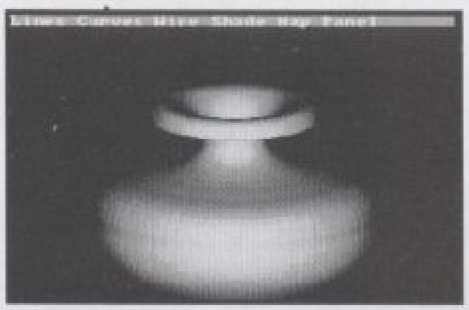
Kullandığınız bilgisayarın tipine göre, PREFS düğmesiyle gireceğiniz kısımda 24 bit (AGA) veya 12 bit (orijinal) renk tipi seçebiliyorsunuz. ayrıca listeniz 300 satırla da sınırlı değil. Bu sayıyı istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Yani, isterseniz 1000 satırlık bir renk geçişini bu programla tasarlayıp parça parça ya da kaydırarak kullanabilirsiniz. Bana sorarsanız her intro ya da demo kodlayıcısının elinde bulunması gereken bir program bu.

Programın çalışması için LIBS: directory'sinde REQ.library'yi de bulundurmalısınız.

8. Surf

Eric Davies, ????, FreeWare

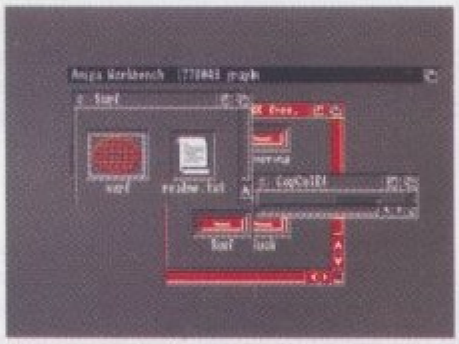
Eric Davies, SUN'da yaptığı bitirme projesini Amiga'cılarla paylaşmak istemiş, ve ortaya Surf çıkmış. Surf, Bezier eğrilerini de kullanarak, belli bir eksen etrafında döndürülerek elde edilen cisimleri yaratmanızı sağlıyor. Bu cisimleri yarattıktan sonra doğrudan Surf'ün içinde gölgelendirilmiş halini görebilir, ya da VideoScape formatında cisim olarak kaydedebilirsiniz. Daha sonra da piyasada bolca bulunan format çevirici programları kulanarak bu cismi Sculp 4D, ya da Imagine formatına çevirmeniz mümkün.



Progamı çalıştırdığınızda gördüğünüz ekranın en üstünde yer alan düğmeleri kullanarak cisminizi yaratmalısınız. Daha sonra, gene bu düğmelerle cismi hidden line veya ışıklandırılmış şekilde görebilirsiniz. En sağdaki düğmeyi kullanırsanız, Workbench'de açılmış kontrol paneline dönerek, ışık kaynağının şiddeti gibi parametreleri ayarlayabilirsiniz. Control Paneli penceresinin menüsünden, cismin hangi eksen etrafında çevrileceğini ayarlamanız da mümkün. Bence oldukça hızlı ve işe yarar bir program.

9. Suck

????, ????, ????



Şirin Workbench Hack'lerini seven bir tek ben miyim acaba. Ne bileyim, Workbench'in piksellerinin kar taneleri olarak ekranın altında birikmesi benim çok hoşuma gitmişti mesela. Bu yüzden bulduğum tüm Workbench hack'lerini sizlerle paylaşıyorum. Suck, Workbench ekranını ortadan somuruyor ve yok ediyor. Mesela bu programı arkadaşınızın CD komutunun yerine koyup oldukça can sıkıcı bir şaka yapabilirsiniz (ben kötüyüm, evet biliyorum). Bir göz atın, güzel bir şey.

Bu ayın Manyetik Paketindeki programları da bitirdim. Duyduğunuz gibi bir süre için dergimiz çıkamayacak. Bu sürenin sonunda tekrar birlikte olmak dileğiyle hoşçakalın. Beni özleyin...

VEDAT HALLAÇ

Acil Servis

Selam acilciler, eh, sonunda sizlere tekrar ulaştık, ancak edindiğim bilgilere göre bir süre ayrı kalmak zorunda kalacağız. Nedir bu derginin piyasadan çektiği yahu, hadi bana çok dert değil de bizim patronlar nasıl kafayı yemiyolar anlamıyorum.. Neyse canım, boşverelim, hepimize iyi bir yaz tatili olur işte.. Haydi iyi dinlenceler. Bol bol denize girin de kışın nezle olmayın, heh heh...

İşte bu sayının dertlileri karşınızda. Bakalım kimler neler soruyormuş bu aralar.

Basic'i Geri İstiyorum

Çok kısa bir süre önce A1200'ümü satın aldım. Eski 8-Bit Amiga'mdan çok çok üstün olduğunu söylemeliyim. Ancak küçük bir problem var; hiç bir kitabında kendi programlarımı nasıl yapacağım hakkında bir şey yazmıyor. Bu konuda bilgilenebileceğim herhangi bir kaynak var mıdır acaba??

Deniz Acar

8-Bit Amiga'larda bulunabilen BASIC veya benzeri bir programlama dili yeni sistemle birlikte verilmiyor, onun için boşuna arayıp durma. Programlama diline en yakın bulabileceğin şey AREXX'dir ve bu da kitaplarda açıklanıyor ancak bu kendi başına kullanılmaktan çok programlar arası iletişim alanında birşeyler yapabilmek için hazırlanmış bir derleyici. Ama tabii ki bu kendi programlarını yapmana engel değil çünkü sistem tarafından tamamen destekleniyor.

Kitaplara gelince, hmm, bu konuda pek birşey beklememelisin, çünkü bizim gibi teknik bir kadro bile bir süre sonra hayat şartlarına yenik düşerek oyun dergisi çıkarmaya başlıyorsa bunda bir işvar demektir. Neyse, asıl yapman gereken bu alanda döküman ve program edinmekse sana tavsiyem, HEMMEN bir modem edin ve CLINIQUE BBS'e (0216-3499519) abone ol, çünkü sisteme koyulmuş olan arşivler arasında harika utility'ler, ve gerçekten çok yararlı şeyler var (oyunların yanı sıra). Eminim senin de işine yarayacak programlar vardır. Tabii bu PD programlar çok gelişmiş değil ama tüm dökümanları ile birlikte geliyor. Eh, ondan sonra BBS'de neler yapacağın sana kalmış, ON-LINE oyunlar arasında HACKER ve CASTLE DUNGEON'ı şiddetle tavsiye ederim.

TV CEHENNEMİ

Ben Amiga 600'ümü televizyonuma bağlamaya çalışıyorum. Normalde (herkesin dediğine göre) bir Scart kablosu ile televizyonumun Scart girişine girmem gerektiği ve gerçekten iyi bir sonuç alacağımı duydum. Ancak ben bunu denedim ve sonuç alamadım. Nerede hata yaptığımı bilemiyorum, çünkü scart kablosunu hazır satın almıştım. Bir sorun olmaması gerekmiyor mu?

Efe Erol

Bu tipik bir hemen hemen -fakat tam olarak olamayan- Scart standardı vak'ası... Hmm.. nefes alın... şimdi verin... Hmm...

Scart konektörü normalde Red Green ve Blue sinyallerini kullanarak kompozit sinyalden çok daha üstün bir görüntü alabilmenizi sağlamak amacıyla kullanılır ancak küçük bir sorun var ki, bu da bir kaç tür scart standardı olması. Senin televizyonun ise -üzülerek belirtiyorum ki- biraz dandik ve RGB scart yerine başka birşey kullanarak aynı konektörü kullanılmış (üzülme, benim de başıma gelmişti, büyüyünce unutursun).

PLUS'TAN 1200'E

Geçenlerde A500 Plus'ımın yerini bir Amiga 1200 aldı. Ancak ben deli bir müzik severim ve eski sistemimde rahatlıkla çalışan OctaMed Pro, 1200'de çalışırken akor basmaya çalıştığımca tek bir tuştan fazlasını kabul etmiyor. Bu klavyemin derdi mi yoksa program daha hızlı olan, makinemin kullandığı 68020 işlemci ile uyumsuz mu?

Murat Şentürk

Daha geçen gün bir arkadaşım aynı dertten yakınıyordu. O da yıllardır müzikle uğraşır ve fakat o da aynı dertten muzdarip. İşin kötü tarafı bu klavye donanımında yapılan bir değişiklik yüzünden ortaya çıkıyor. Daha doğrusu programın yazarı klavye'ye tam anlamıyla uyumlu bir program yazmadığından oluyor. Yeni 5.01 vesiyonunda bile bu düzeltilemediğine göre bu sorunun ortadan kalkması için biraz beklemek gerekecek. Umarım yeni versiyon çıktığında bu sorun ortadan kakmış olur. Ama bir çözüm daha var: program bizim 4000'de normal çalışıyor. Ne dersin, bu program için bir 4000 alınır mı??

ÖZEL SCSI

1200'üme bir Maxtor hard disk taktırdım ancak sysinfo ile baktığımda program bana SCSI arabirimim olduğunu belirtiyor. İyi de ben bu 1200'leri sadece IDE sürebiliyorlar diye biliyordum. Bu benim 1200'üme özel bir şey mi? Bir SCSI cihaz alıp kullanmam mümkün mü?

Alper Topçu

Seni hayal kırıklığına uğratmak istemezdim ancak bu senin bilgisayarına özel birşey olmadığı gibi, o gördüğün de gerçek SCSI değil. Commodore çok değişik bir sistem kullanarak SCSI arabirim ile IDE diskleri sürüyor ve bu sayede yüksek performans ve uyumlu bir sistem oluşturuyor. Yani bilgisayarını hiç bir yerinde SCSI bağlantı yapabileceğin bir konektör yok. Ancak ilgileniyorsan GVP ve Microbotics gibi firmalar SCSI-2 kullanabilen kartlar üretiyorlar, ancak belirtmeliyim ki fiyatlar korkunç. Yine de ihtiyacın varsa tabii ki para ikinci planda (şu sıralar pek öyle değil ama olsun).

Evet sevgili okuyucular, bir Acil Servis'in sonunu daha ettik. Bir süre sizlerle birlikte olamayacağımızı düşünürsek, sizlere dertsiz günlerle, eğlenceyle, güneşle dolu bir yaz tatili dilerim. Ancak Clinique'e bağlanıyorsanız orada da sizlere yardımcı olmaya devam edeceğim. Çünkü Amiga için Türkiye'de kurulan en iyi BBS'e benim de bir katkım olsun istiyorum. Mesaj bırakmadan giderseniz çok darılırım bilmiş olun!

Dergimizin bir süre ara vermesi biz yazarlar için de oldukça üzücü. Ancak bu şartlar altında buna bile şükürler olsun demek gerekiyor sanırım (biraz da Polyanna'cılık oynayalım). Sevgilerle...

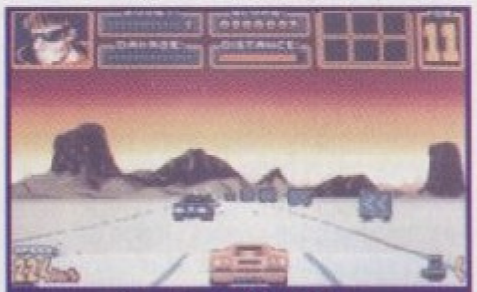
KIVILCIM HİNDİSTAN

Lamborgini American Challenge

Merhaba... Yarış severlere müjde. Muhteşem muhteşem olduğu kadar da sürükleyici bir oyun. Lamborgini American Challenge. Son zamanlarda seyrekleşmesine rağmen yarış oyunları, programcı firmalar için altın yumurtlayan tavuk olma özelliklerini korumaktalar. Yarış oyunu meraklılarının işine gelen bu rekabet her geçen gün yeni ve güzel meyveler vermeye devam ediyor. Her ne ise ekran başına.. Oyunu yüklediğinizde karşınıza ilk önce iki şık geliyor.

1-Championship: Bu seçenek ile tek kişilik uzun bir maratona atılıyorsunuz. Bilgisayar ilk önce sizden sürücünüzün tipini seçip adını yazmanızı istiyor. Bunu yaptıktan sonra karşınıza oyunun asıl ekranı geliyor. Burada bir Amerika haritası var. Haritada bizi ilgilendiren şeyler kırmızı, sarı renkli yıldızlar ve mavi plakalar. Bu alanlar yarış parkurları. Üzgünüm ama ilk başta sadece sarı parkurları kullanabiliyorsunuz. Mavi olanlar için ise kod satın almanız gerekiyor. Siz istediğiniz bir parkuru seçip başlayın. Oyunun güzel yanı ise yarıştan önce diğer yarışmacılarla iddaya girebilmeniz. Burada normal bir poker oyunu gibi para artırıyorsunuz ve sonunda yarışa giriyorsunuz. Kazanan parayı alıp yoluna devam ediyor.





Lamborgini, lotus'un biraz değiştirilmişi gibi...

2-Vs Mode: Bu bölüm ise iki kişilik eğlence bölümü sayılabilir. Oyunun ana ekranı aynı fakat oyun iki kişi ile oynanıyor ve yarış ekranı daha farklı. Oyunun ana ekranında sağ alt kısımda göreceğiniz bazı seçenekler var. Bunlar;

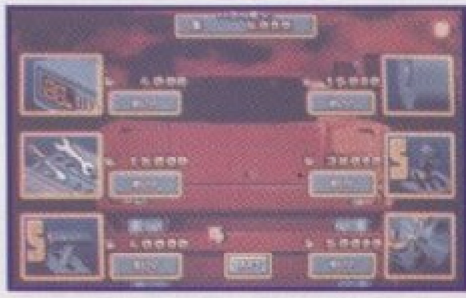
1-Garage; Burada arabanızı tamir ettirip onun durumunu kontrol ettiriyorsunuz.

2-Shop; Bahislerden kazandığınız paralarla burada arabanıza ilginç eşyalar alabilirsiniz.

3-Buy Pass; Bahsettiğim gibi bazı parkurlar için içeride adamınız olması gerekiyor (Bkz.Torpil). İşte o işleri buradan hallediyorsunuz aldığınız şifrelerle o özel parkurlarda yarışabilirsiniz.

4-Drivers; Bütün Amerika'da yani oyunda yarışan sürücülerin listesi. Ne işe yaradığını anlayamadım.

5-Quit; Oyundan çıkış



Arada bir tamir masrafları belinizi bükecek...

Hepsi bu kadar... Oyunun eleştirisi aslında halka açık. Kişilerden kişilere değişir. Zira oyunda Street Fighter'daki gibi oradan buraya gidip yarışabildiğiniz gibi oyunu kumara da dönüştürebiliyorsunuz. Bütün bunların yanında günlerce oynayıp ta bir kupa bile alamamak işin cabası. Oyunun en beğendiğim yanı ise kazandığınız paralarla arabanızı süsleyip, donatabilmeniz. Kısacası yoruma açık. Tavsiyem eskilerinden sıkıldıysanız alın, kaçırmayın.

MUSTAFA MORGİL

2 Disket / 1 MByte

SES %90 / GRAFİK %80 / GENEL %85

arka kapI

Kocaman bir MERHABA! Hey, müthiş bir haberim var. Bu hızla giderseniz yakında PTT'nin T'sini biz alacağız! Netekim Küçükesat postanesi başta olmak üzere sizlerden gelen birsürü mektupla onlarca kişi uğraşıyor. Aman Allahım, bir de sizlere "nooolur bana mektup yazmayın!" demiştim. Tahmin etmeliydim, beni dinleyen kim?? Eh, yazın bakalım, yeni evimin bir odasını sizin mektuplara ayıracağım yakında..

Yılbaşı sonrası yaşanan durgunluk artık sona ermeye başladı ve kaliteli yapımlar yavaş yavaş çıkıyor. Dergi çalışanları olarak bunları sizlere tanıtmaya çalışıyoruz ve ben de sizlere bu oyunları oynamanızda yardımcı olmaya çalışıyorum. Sizlerin mektuplarınızı sizler için bir araya getiriyorum, benim yaptığım sadece bu. Arka Kapı'nın bu kadar başarılı olmasının TEK ama TEK nedeni sizlersiniz. Hepinize hepimiz adına minnet borçluyum.. Ama benim gönlüm isterdi ki şu oyunlara olan rağbet biraz da başka yönlere kaysa.. Hani müzik, grafik falan.. Ama olsun, sizlerin de oyunlardan dolup bıkacağınız bir zaman gelecek.. O zaman "bilgisayar" ile "atari" kelimelerinin arasındaki farkı göreceksiniz.. Ah, lafım tabii SADECE oyun oynayanlara.. Hay Allah, hüzünlendim aniden..

Herneyse, sayfaları gereksiz laflarla coldurmayayım da hemen tüyolarımıza geçelim. İşte bu ayki ziyafetiniz..

OXYD II:

Bu oyun tam anlamıyla MÜTHİŞ. Zeka oyunlarını sevenler kesinlikle kaçırmamalılar. Netekim ben de uzun süre oynadım ve etrafa yazdığım bölüm şifrelerinden sonradan bulabildiklerimi aşağıya sıraladım. Bakalım hangileri varmış??

Level 16 - 24629215 Level 18 - 11076228
Level 19 - 65670965 Level 20 - 27763106
Level 21 - 30124217 Level 22 - 70220598
Level 23 - 65676799 Level 24 - 20527223
Level 25 - 06002006 Level 26 - 94254906
Level 27 - 86510660 Level 28 - 86993842
Level 29 - 98493601 Level 30 - 04496947
Level 31 - 62087948 Level 32 - 64526776
Level 33 - 58468944 Level 34 - 14213476

OSIRIS:

İşte bazı bölüm kodları..
Niye mi böyle farklı bölümlerden??
Bilmem..

Level 13- OASE Level 15 - NIL
Level 16- TRAP Level 32- PHARAO
Level 37- CROCODIL Level 69- GRAVE
Level 73- SPHINX

Eveet, bu aylık benden bu kadar. Sizden aldığım tüyolara ise ilk olarak Tolga Savaşçı'dan aldıklarımla başlıyorum. Cüzdanımda ne zamandır kalabalık yapan bu kağıtlardan böylece kurtulmuş oluyorum..

TRAPS AND TREASURES:

Bu oyun gerçekten çok güzel ama bir o kadar da zor. Hatta bu oyunun bölüm kodlarını soran birkaç mektup da almıştım. İşte size 2 bölüm kodu:

Level 2 - 52011413 Level 3 - 31245300

BUBBA AND STIX:

Bu eğlenceli oyunu daha çıktığı günlerde bitirmeyi başaran Tolga'dan aldığım bölüm kodları da şöyle..

Level 2 - 7LRRF3H6G7
Level 3 - 4CSN3CR!5!
Level 4 - K!ST2J57LX
Level 5 - FB98N2QCTD

Sırada Emre Şeber var. Emre daha önce dergimizde açıklanan Combat Air Patrol'un klavye örtüsünü yollamış bizlere. Oyunu alıp klavyedeki tuşların görevlerini çözemeyenler için aşağıdaki satırlar hayati önem taşıyor..

COMBAT AIR PATROL:

F9 - Füze/bomba takip ekranı.
F10 - TARPS/ASQ-173/LGB ve Maverick ekranı.
4 - Ekranı ortalar.
9 ve 8 - Ekranı sağa ve sola çevirir.
R - Radar çapı.
P - Pause.
V - Flır.
I - Kokpit ışıklandırması.
F - Flare.
D - Chaff.
B - Hava freni.
N - Scan (radyo frekans ayarı)
T - Hedef değiştirme.
/ - Diğer uçakların görüntüsü.
Shift+R - Hedef kilitleme (Hava ve yer)
Sağ ve sol shift - 3 saniye tutulursa eject.
Kokpitteyken numerik klavye yön tuşlarını, uçarken değişik bakış açılarını gösterir.
Silme tuşu - Yer görüntüsü.
Shift+Z - Joystick hassasiyetini arttırır.

Bu ay sizlerden gelen ve belki en çok sevindiren mektup da Erkan Sesliler'den oldu. Erkan bana hem güzel, hem yeni, hem de daha önce yayınlanmamış oyunların tüyolarını yollamış..

Hemen geçelim..

MORTAL KOMBAT:

Bu oyun dergimizde açıklandı ancak ben hala Mortal Kombat hakkında sorular alıyordum. Tam bu sorulara cevap arıyordum ki, Erkan'ın mektubunu aldım. İşte bana en çok sorulan soruların cevabı, işte Mortal Kombat'taki FINISH HIM hareketlerinin tam açıklaması..

Scorpion:
1- Rakibinizden yaklaşık 3 adım uzaklaşın.
2- Korunma (guard) hareketini yapın.
3- Ateş tuşunu bırakmadan 3 kez yukarı yapın.
Sonuç olarak rakibinizi yakarsınız.

Sub-Zero:
1- Rakibinizin yanına gelin.
2- Joystick'inizi rakibinizin zıt yönüne 2 kez ve rakibiniz yönünde 2 kez itin.
3- Ateş tuşuna basın.
Rrakibinizin kafasını kopartırsınız.

Raiden:
1- Rakibinizin yanına gelin.
2- Joystick'inizi rakibinizin yönünde 3 kez sonra da ters tarafa 3 kez itin.
3- Ateş tuşuna basın.
Sonuçta rakibinizin kafasını patlatırsınız.

Sonya:
1- Rakibinizden 4 adım uzağa gidin.
2- Joystick'i rakibe zıt yönde 2 kez ve sonra rakip yönünde 2 kez itin.
3- Ateş tuşuna basın.
Sonuç olarak rakibinizi yakarsınız.

Lui-Khang:
1- Rakip önünde joystick ile daire çizin.
Sonuç olarak ölüm aparkatını atarsınız.

Kage ve Kano:
1- Rakip yanında 3 kez ters yönde, 2 kez rakip yönünde joystick'i itin.
2- Ateşe basın.
Sonuç olarak bu iki karakter de rakibin kalbini çıkarır.

SECOND SAMURAI:

İşte bu harika oyunun bölüm kodları..... Yine Erkan'dan..

Level 2 - WL1FM2WA
Level 3 - F45BMVWD
Level 4 - C3GXZOY6
Level 5 - 5WELDKL2
Level 6 - Q6TWYM5I
Level 7 - VLKZPYQR
Level 8 - VA3UZGIB

KICK OFF II:

Allahım, bu oyuna bir tiyo daha.. Sinirlenme Can, haydi yaz şu mektuptakileri.. Tamam.. Metin aynen şöyle.. "Sizin kalenize penaltı atılırken oyuncu tam topa vurduğu anda P tuşuna basıp oyunu pause edin, böylelikle topun hangi tarafa gideceğini öğrenirsiniz. İkinci kez P tuşuna basıp oyunu başlatmadan önce joystick'i topun gittiği yöne itip kalecinizin o tarafa atlamasını sağlayın. Olayda %95 top dışarı çıkar, %4 kaleciniz kurtarır, %1 gol olur... Ah.. Kick off seri-

sine ait tiyoların bu sayfalarda yayınlanma olasılığı da %1 ama işte... Hay Allah.. Sevmiyom kardeşim yaaaa.. Zorla mı???

BODY BLOWS GALACTIC:

Dino'yu alıp ileri alt çapraza çekerseniz (maç sonuna kadar) bütün rakipleri kolayca elersiniz. Bu arada Erkan.. "İleri alt çapraz" nasıl oluyor??

Ve bu aylık sizlerden gelen mektuplardan son olarak Alper Yalçınkaya'ya yer verebiliyorum. Soyadının içinde "Yalçın" bulunması tarafımdan bir torpil olarak kullanılmamıştır.

CONTINENTAL CIRCUS:

İlk kırmızı ışık yandığında joy'u ileri itin, ikincisi yandığında bırakın ve yeşil olunca yeniden itin. Bunu hızlıca yapın ve ne olduğunu görün!

ARCHIPELAGOS:

İlk 2 archipelagos'u bitirip Return'e basın. Ardından 8421 yazın ve 2 kez daha Return'e basın. Artık istediğiniz yere gidebilirsiniz.

Bu arada Alper şahsında herkese seslenerek artık (şu anda Mart ayı başı oluyor) Sword of Honour'ın haritalarını sizlere yollayamayacağımı söylemek istiyorum. Zira bayağı bir kişi istedi ve onlara gönderdim. Daha sonra işe biliyorsunuz İstanbul'a yerleştim ve maalesef yanımda değil..

Evet, tüyolar bu aylık bu kadar. Şimdi ise uzun zamandır yapmadığım bir şeyi yapıyorum ve uzun bir Action Replay poke listesi yayınlıyorum. Yahu aslında bizim işimiz bayağı zor çocuklar. Her ay Arka Kapı'yı yazarken aynı problem, acaba Tüyo mu versem, Sorular-sorunlar mı yazsam yoksa Action Replay ile mi yardımcı olsam?? Bunlardan 1-2 tanesi her ay ağırıkta oluyor, artık bu işi böyle götürmeye çalışacağız.

Evet, işte bu aylık da bu kadar. Umarım takıldığınız oyunlarda sizlere yardımcı olmayı başarabildim. Daha da önemlisi, umarım ileride de yardımcı olmaya devam ederim. Sizleri çok seviyorum, çünkü sizler beni hiç yalnız bırakmadınız. Verdiğiniz bu MÜTHİŞ (inanın abartmıyorum) destekle daha neler yapacağız hep birlikte. Hep beraber devam edelim, olur mu?? Bu arada.. Benim koca bir derginin yaptığı işi tek başıma yapmamı bekleyen birkaç arkadaş var oralarda.. Bana bayağı sinirlenen bu arkadaşlar ayrıca beni bazı bilgisayar marka ve modellerini "öldürmekle" suçluyorlar. Tek diyeceğim şu.. Allah sizi ŞAHSEN cevaplandırılması gereken yüzlerce mektubun ortasında bırakmasın... O zaman anlarsınız beni.. Bu işi yaşamayan halden anlamaz..

Sevgiler..

CAN YALÇIN

ACTION REPLAY POKE'LARI

Oyun Adı	Adres	İşi	Oyun Adı	Adres	İşi	Oyun Adı	Adres	İşi
ALCATRAZ	46319	LIVES	GREMLINS II	14ABA	LIVES	PREDATOR II	50AB	LIVES
ALCATRAZ	462BD	LIVES	GREMLINS II	14AB5	CREDITS	PUZZNIC	27E3F	TIME
ALIEN BREED	C05A5B	KEYS	GRIBBIT	C25C9D	LIVES	QUARTZ	15FBB	LIVES
ALTERED BEAST	FAB9	LIVES	HOI	1F3BB	LIVES	R-TYPE II	149F3	CREDITS
APPRENTICE	1C358	LIVES	HYBRIS	13FD3	LIVES	R-TYPE II	1497F	LIVES
ATOMIC ROBO KID	276D	LIVES	INSECTS IN SPACE	C699	LIVES	RAINBOW ISLAND	E6D3	LIVES
BABY JOE	12C7D	LIVES	JAMES POND	1B1	LIVE	RAINBOW ISLAND	11C5	CREDITS
BABY JOE	16211	RATTLES	JIM POWER	TFD5AD	TIME	RED OCTOBER	1A801	LIVES
BART SIMPSON	73DE	COINS	JIM POWER	5AA	KEYS	ROBIN HEED	229F9	LIVES
BART SIMPSON	73D9	LIVES	JIM POWER	5AB	LIVES	ROBOCOD	2285	CREDITS
BART SIMPSON	73CB	TIME	JIM POWER	5AC	S/BOMBS	ROBOCOD	2287	LIVES
BATTLESTAR	2149B	LIVES	JUNGLE JIM	13D39	LIVES	SHADOW DANCER	1EB3C	LIVES
BLUES BROTHERS	4A937	LIVES	KAMIKAZE	131	LIVES	SOLDIER OF LIGHT	3830F	LIVES
BLUES BROTHERS	1FF55	HEARTS	KAMIKAZE	113	LIVES	SPACE GUN	32DF0	255
CARDIAX	16628	LIVES	KICK OFF 2	1AF2F	TIME	SPACE GUN	32E24	CREDITS
CARDIAX	1662D	TIME	KICK OFF 2	1AF1F	GOAL(rakip)	SPEEDBALL II	52A1	GOALS (siz)
CARVUP	17039	LIVES	KICK OFF 2	1AF1D	GOAL(siz)	SPEEDBALL II	176	TIME
CHASE HQ II	335B3	BOOSTER	KWICKSNAK	88BB	LIVES	STREET ROD	C3BABF	MONEY
CHUCK ROCK	697F	LIVES	LEANDER	7D03B	LIVES	STREET ROD	C3BB42	MONEY TO FF
COUGAR FORCE	14833	LIVES	LEANDER	64611	CREDITS	STRIDER	F84F1	LIVES
CRACKDOWN	C6F9	LIVES	LEANDER	6FFD7	BOMBS	SUPER HANG ON	6D36	TIME
CREEPY	460FF	LIVES	LINE OF FIRE	249	CREDITS	SUPERCARS II	7443F	B MISSIL (P2)
DEATH TRAP	2E3	LIVES	MAGICLAND DIZZY	171	LIVES	SUPERCARS II	7441D	F MISSIL (P1)
DELIVERANCE	54B	LIVES	MANIC MINER	25B23	LIVES	SUPERCARS II	7441F	B MISSIL (P1)
DISC	6F23	YOU	MEGA TWINS	B411	CREDITS	SUPERCARS II	7443D	F MISSIL (P2)
DISC	6FA3	THEM	MEGA-LO-MANIA	17ED7	MEN	SWITCHBLADE	5C48C	LIVES UP 2
ELF	237	PETS	M. BOMBJACK	36A5B	LIVES	SWITCHBLADE II	261F	LIVES
ELF	24C	LIVES	MR DO RUN RUN	11137	LIVES	THE OATH	76E9	CREDITS
ERIC THE VIKING	19281	LIVES	NARK	13967	LIVES (P1)	TOKI	23CD9	LIVES
ESWAT	1BC41	BULLETS	NARK	13A2B	LIVES (P2)	TURN N BURN	34FBD	LIVES
ESWAT	1BC57	LIVES	NINE LIVES	5807	LIVES	TURTLES COIN OP	124DF	LIVES (P 2)
EXTERMINATOR	3C733	LIVES	OOPS UP	15F	LIVES	TURTLES COIN OP	12497	LIVES (P1)
FAST FOOD	45FED	LIVES	P.P HAMMER	105C3	GOLD	TURTLES II	2D19	LIVES
FINAL FIGHT	1A23	LIVES	P.P HAMMER	105BF	LIVES	UTOPIA	142C5	MONEY GR
FIRST SAMURIA	C849	LIVES	PACLAND	AF23	LIVES	UTOPIA	144E7	TAX
FLIMBOS QUEST	EC4	LIVES	PACMANIA	53EC	LIVES	UTOPIA	13125	PEOPLE
GEM X	8611	TIME	PANG	DFD5	LIVES (P1)	UTOPIA	134A9	MONEY
GODS	225	LIVES	PANG	E10F	LIVES (P2)	XENON II	CCB	LIVES
GREAT G. SISTERS	817A	TIME	PANG	8A17	TIME	YOLANDA	765	LIVES
GREAT G. SISTERS	8176	BONUS	PAPERBOY	6529	LIVES	Z OUT	83FC	LIVES (P 2)
GREAT G. SISTERS	8178	LIVES	PARASOL STARS	148B	LIVES	Z OUT	8328	LIVES (P 1)

SECOND SAMURAI

BEAT 'EM UP

Uzun bir süre önce Psygnosis First Samurai isimli bir oyun piyasaya sürmüştü. Bu oyunla birlikte Psygnosis bir oyun türünde daha başarı elde ediyordu. Gerçekten First Samurai benzerleri arasında en iyisi olmayı hakeden kaliteli özelliklere sahipti. Grafikler, sesler, oynanabilirlik gibi bir oyunu ayakta tutan herşey bu oyunda en iyi olandı. Oyun beğenildi, oynandı ve her oyunun başına gelen zaman aşımı onuda sonunda gündemden indirdi. Fakat Psygnosis uzun bir aradan sonra ikinci bir oyun hazırlayarak bu efsaneyi sürdürmeye kararlı olduğunu gösterdi. Bu kez oyunun ismi **SECOND SAMURAI**.

Oyun özellikle grafikler açısından ilk oyunu aratmayacak derece mükemmel. Hatta daha iyi olduğunu iddia edebilirim. Göze çarpan en büyük özellikleri oyunu çift kişi oynama aşamasında yapılmış. İsterseniz oyunu iki kişiyle oynayabilirsiniz. Hatta bazı ayarlamalar yaparak bu iki kişi dostmu alacak, yoksa iki farklı aileden gelen iki savaşçı gibi birbirine düşmanmı olacak bunları bile ayarlayabilirsiniz. Oyunun başında üç seçenekli ufak bir menüyle karşılaşıyorsunuz. İlk iki seçenekle oyunu tek veya çift kişiyle oynayabilirsiniz. Üçüncü seçenek ise **OPTIONS** ekranına geçmenizi sağlar. Bu ekranda oyunun zorluğunu, kaç hakla oynayacağınızı, çift kişi oynandığında dostmu düşmanmı olacağınızı ayarlayabilirsiniz. Ayrıca **ENTER KOD** ile oyun içinde alacağınız Password'leri girebilirsiniz. Artık bir önceki menüye dönerek oyuna başlayabilirsiniz.



İşte Samurai biraderler. Hahdi kılıcınza kuvvet...

Oyuna başladığınızda ilk farkedeceğiniz şey, oyundaki oynanabilirlik olacaktır. Özelikle kontrolünüz altındaki samurayın büyü gücüne sahip olması göze çarpan ilk özeliklerden biri. İlk oyunda samuray kılıcını yanından ayırmayan samurayınız artık bu kılıca büyü yoluyla elde edebiliyor. Samurayınızın büyü yapabilmesi için büyü kitaplarına ihtiyacı var. Bu büyüleri ayıran şey ise renkleri oluyor.

SARI BÜYÜ KİTABI: Bu büyü kitabı sayesinde elinizde bir samuray kılıcı belirir. Fakat bu kılıçında her büyü gibi bir sınırı, bir koşulu var. Kılıcı elde ettikten sonra daha





BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

YENİ

AMIGA 600 ve 1200 İÇİN EXTERNAL HARDDİSK



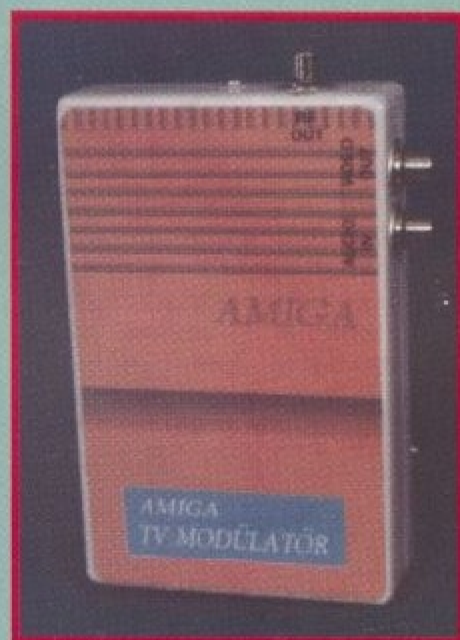
80 MByte HD (32 KByte Cache 15 ms.) = 315 $
130 MByte HD (32 KByte Cache 15 ms.) = 340 $
185 MByte HD (64 KByte Cache 11 ms.) = 375 $
245 MByte HD (64 KByte Cache 13 ms.) = 425 $
345 MByte HD (64 KByte Cache 13 ms.) = 515 $
545 MByte HD (64 KByte Cache 12 ms.) = 835 $

Makinanınzın içinde hiçbir değişiklik yapılmadan, kolayca takılabilir.

YENİ

AMIGA TV MODÜLATÖR

Her model AMIGA ile uyumlu, sorunsuz ve net bir görüntü verir.



YAKINDA

PEK YAKINDA

AMIGA 600 ve 1200 için 2 ve 4 MByte RAM modüller ile birlikte FLASH disk'i de hizmetinize sunacağız. Gelecek ilanımızı bekleyin.

BİL TEK

BİLGİSAYAR TEKNİK ELEKTRONİK MAMÜLLERİ
TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 1 No: 106 34710 Bakırköy-İSTANBUL
Telefon: 0212 583 14 90 Faks: 0212 583 42 37





Kolay bir oyun olduğunu kim söyledi ?

dikkatli olmanız gerekiyor. Çünkü belirli sayıda darbe yerseniz kılıcınızyokolur.

KIRMIZI BÜYÜ KİTABI: Bu büyü sayesinde bir çok zor durumdan kurtulabilirsiniz. Bu büyüyü kullandığınız anda çevrenizde bir çok büyülü top dönmeye başlar. Bir iki saniye kadar süren bu büyü gerçekten çok etkilidir.

YEŞİL BÜYÜ KİTABI: Beş altı saniye kadar hiç bir şeyden etkilenmemenizi sağlar.

Bunların dışında kullanabileceğiniz bir çok obje var. Bunların bazıları azalan hayat enerjinizi yükseltmenizi sağlayan yiyecekler. Bu tür objeleri aldığınızgibi kullanırsınız. Diğer objeler ise bazı özelliklere sahip silah türünde objelerdir. Büyüleri veya bu objeleri kullanabilmeniz için samurayı hiç bir yöne çekmeden ateşi bir saniye kadar basılı tutmanız gerekiyor. Büyülerin dışında kullanabileceğiniz objelerin bazıları ise:

BOMBALAR: Adından anlaşabileceği gibi düşmanların üzerine atılarak kullanılır.

KURUKAFALAR: İşte oyunda kullanabileceğiniz en mükemmel obje karşınızda. Bu objeyi kullandığınızda bir kurukafa güdümlü bir füze gibi en yakınınızdakidüşman üzerine gider ve patlar. Böylece özellikle bölüm sonu canarlarına karşı mükemmel bir silah elde etmiş olursunuz. Gerçekten muhteşem değilmi?

BIÇAKLAR: Bu bıçakları hançer gibi atarak kullanıyorsunuz. Aslında pek kullanışlı değiller, ama özellikle yeri sabit olan hedeflere karşı etkili olabiliyor.

Samurayın hareketlerinde pek farklılık yok. Joystick hareketleri yine aynı. Fakat deminde sözünü ettiğim gibi özellikle bölüm sonu canavarları inanılmaz derecede hayal gücüne sahip birinin programlama ürünü. Gerçekten canavarlarla döğüşürken bu hayal gücünü ve bunun yarattığı mükemmelliği daha iyi anlıyorsunuz. Mesela oyun ilerki bölümlerinde ufak ufak robotların inşa ettiği dev bir mekanik robotla döğüşüyorsunuz. Her vuruşunuzda robotun bir parçası parçalanıyor. Fakat parçalanan bu parçayı tamir etmek için robotlar hemen harekete geçiyor. Kısacası bir yandan dev robotu parçalamaya uğraşırken diğer yandan tamirci küçük robotlarıda yoketmek zorunda kalıyorsunuz. Emin olun bu tür ayrıntılar oyuna apayrı bir tat katıyor.

Oyunun bazı bölümlerinde sırta takılabilen jet motorlarıyla karşılaşıyorsunuz. Jet motorlarını takan samurayınız artık ateş etme gücüne sahip olur. Böylece ufak ufak Shoopem-up oyunlarından da nasibimizi alıyoruz. Bazen yüksek platformalara ulaşmak için bazı objeleri elde etmeniz gerekiyor. Muhtemelen bir canavarla döğüştükten sonra elde ettiğiniz bu objeyi taşıyarak platformun altına getirmeniz ve böylece üstteki platforma ulaşmanız gerekir. Hatta oyunun bir yerinde çok yüksekteki bir platforma ulaşmak için bir tolpun ağzından çıkan güllenin üzerine çıkmanız gerekiyor. Gerçekten çok ilginç bir ayrıntı. Oyun ilerledikçe mekanlar çok fazla çeşitlilik gösteriyor. Bazen modern binalarda robotlarla savaşırken, bazende uzak doğuda ninjalar ve samuraylarla döğüşüyorsunuz.

SECOND SAMURAI gerçekten ilk oyunun yarattığı yankıyı tekrarlayacak gibi görünüyor. Her şeyiyle en az ilki kadar mükemmel. Özellikle bu türün meraklılarının bu oyuna tapacağını şimdiden garanti edebilirim. Bir başka oyunda görüşmek üzere şimdilik ÇAAAV!..

ERCÜMENT SEZER



Grafikerleri oyuna renk katabilecek herşeyi düşünmüş...

SES 82

Psygnosis
1 MByte
3 Disket
Billboard'da
3 numara

GRAFİK 90

GENEL 88

OKAN 'da NELER Mİ VAR ?

AMIGA 'lar,
PC 'ler,
Sarf Malzemeleri,
Çevre Birimleri,
Disket Kutuları,
Disketler,
Jetonlu AMIGA ve
Commodore Oyunları,
En son AMIGA,
Commodore ve PC
Oyunları,
Game Boy,
Atari Oyunları.

İMALATIMIZ

1 YIL GARANTİLİ 512 KB RAM Kartları

C 64 Adaptörü

C 64 Kafa Ayar Kartuşu

C 64 TV Ara Kablo

AMIGA SCART KABLO

C 64 COPY BOARD

Neler yok ki !
Okan Bilgisayar 'da herşey var.
PC 'sinden tutunda AMIGA 'sına kadar her şey var.
İmalatını OKAN 'ın yaptığı Ram Kartları,
Garantili ve Parça iadeli Tamir-Bakım servisi,
PC Paket Programları,
Video - Monitör ara kabloları,
AMIGA 500 Plus için 1 MB Ram Chip Kartları ve sonra Amiga Kampanyaları var.
Ve bunlar yetmiyormuş gibi bir de TV istasyonlarına Bilgisayar Sistemi kuruyorlar iyi mi !
En iyisi bir işi yapmadan önce siz OKAN 'a bir uğrayın.

VİDEO - MONİTÖR Ara Kablosu

TV İstasyonlarına Bilgisayar Sistemi Kurulur

A500 Plus için 1 MB Chip Ram Kartı

AMIGA 500 'ü Getir AMIGA 1200 'ü Götür

GARANTİLİ ve PARÇA İADELİ TAMİR - BAKIM SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR.

PC PAKET PROGRAMLARI LİSTESİ

Stok - Cari
Sipariş - Adres Etiket Programları
Çok Kullanıcılı Kooperatif Üye Takip Programı
Çok Kullanıcılı İhaleye Hazırlık ve Teklif Hazırlama Programı

BU KUPONU GAMA ŞUBEMİZE GETİRENE

AMIGA OYUNU 5.000 TL.

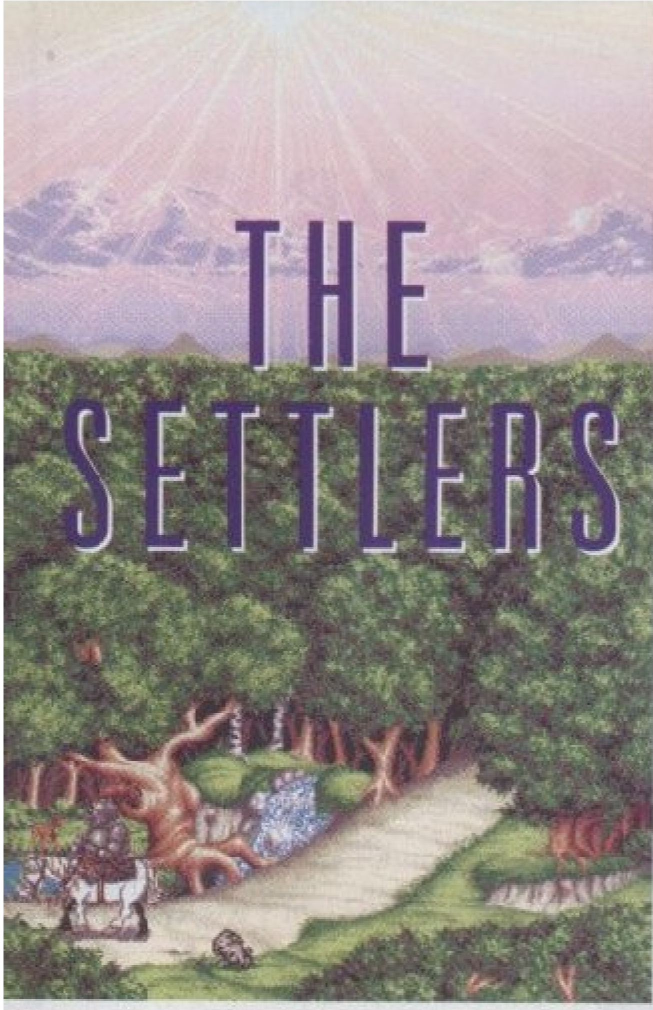
IBM - PC Oyunu 15.000 TL.

okan COMPUTER CENTER 1
TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ.
Karanfil Sokak No: 3/10
Kızılay - ANKARA
Tel: (312) 431 08 98
Fax: (312) 434 59 03

okan COMPUTER CENTER 2
TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ.
GAMA İş Merkezi No: 52
Kızılay - ANKARA
Tel: (312) 425 68 39

ALFA
Nispetiye Cad. Ata Ap. No: 3/F
Levent - İSTANBUL
Tel: (212) 280 14 97
Fax: (212) 278 90 30

THE SETTLERS







STRATEGY

Eskiden Sim City diye bir oyun vardı. Oyunda şehirdeki insanları göremiyorduk, evler tek boyutluydu ve hepsi hemen hemen birbirine benziyordu fakat yine de bu oyunu aylarca bıkmadan usanmadan oynayan pek çok insan vardı. Settlers da konu olarak Sim City'e benziyor. Fakat herşey o kadar gerçekçi, güzel ve sürükleyici ki oyunun tam çalışanını bulmak için 3 hafta aradım ve sonunda buldum. Oyuna gelince...

İlk çıkan ekranda, start karesinin sağındaki kareye basarak oyunun oynanış şeklini ayarlayabiliyorsunuz.

Mission: Rakip seçme ve düşmanın gücünü ayarlama şansınız yok. Burada rakibinizi etkisiz hale getirip topraklarını elegeçirmeniz gerekiyor. Her level'ın sonunda bir şifre alırsınız. 2. level'ın şifresi: STATION

Tutorial Game: Düşmanınız olmadan boş bir alana şehir kurarsınız.

1 Player: Oyunu tek başınıza oynarsınız isterseniz kendinize çeşitli gruplardan rakip seçebilirsiniz (en fazla 3). Rakip seçmek için ortadaki kutuların sağ üst köşesindeki yuvarlaklara basın. İnsan resimlerinin yanlarında çıkan mavi, yeşil ve kırmızı çizgilerle, elinizdeki malzeme, şövalye ve işçi sayılarını ayarlayabilirsiniz.

2 Player: Oyunu iki kişi oynarsınız. Fakat oynamak için 2 mouse gerekiyor.

Demo: Oyunun oynanışı hakkında biraz bilgi edinmek için buraya bakabilirsiniz.

Options kutusunun solundaki kutuda bulunan dünya resimlerinden oyun alanının genişliğini ayarlayabilirsiniz (Mapsize).

Options seçeneği ile; hızı bina yapma, hızlı yol yapma, mesaj sayılarını ve oyundaki çeşitli effectleri ayarlayabiliyorsunuz (Left side: oyuncu, Right side: rakip).

Oyuna başlarken tavsiyem, options kutusundaki left side bölümünde bulunan herşeyi ve separ effects'i açın. Kendi adamınızın (en soldaki adam) bütün güçlerini yükseltin ve oyuna başlayın.

Karşınıza çıkan bölgeden beğendiğiniz bir yeri seçin ve sol tuşa basın (Sağ tuşa basılı tutarak ekranı kaydırabilirsiniz). Eğer bastığınız yerde ufak bir kale resmi çıkarsa ana kalenizi buraya yapabiliyorsunuz demektir. Eğer bastığınız yerde iki tane ufak birbirine dönük ok çıkarsa buraya hiçbir şey yapamazsınız. Kale resmi çıkana kadar etrafı klikleyin ve kale resmi çıkınca alttaki soldan 1. daireye sol tuşla basın. Böylece ana kaleyi inşa ettiniz.

Binalarınızı sadece sınırın içinde kalan alana yapabilirsiniz. Eğer sınırın içinde dağ varsa buraya da çeşitli madenler yapabilirsiniz. Herhangi bir binayı yapmak için sınırın içindeki boş bir araziye sol tuşla klikleyin, eğer ufak bir ev resmi çıkarsa normal yapılardan, kale resmi çıkarsa daha büyük yapılardan yapabilirsiniz. Normal bir yapı inşa etmek için, ufak bir ev resmi çıkana kadar etrafa klikleyin. Ev resmi çıkınca alttaki soldan 1. daireye sol tuşla basın, karşınıza 7 tane normal yapı resmi çıkacaktır. Bunlar soldan sağa doğru taşçı, ufak savunma evi, oduncu, ağaç dikici, balıkçı, değirmen ve sandalcı. Bu evlerin ne işe yaradıklarını ileride yazacağım. İstediğiniz evi seçin ve sol tuşla üstüne basın. Yaptığınız ev ilk önce ufak bir taş, önünde kısa bir yol ve yolun sonunda da bir bayrak olarak oluşur. Evin tamamen yapılabilmesi için bayrağın üstüne sol tuşla basın ve sonra alttaki soldan 1. daireye sol tuşla basın. Bayrağın etrafında ufak ufak kareler çıkınca bunlara sol tuşla basarak yol yapın ve yolu ana kalenin önündeki bayrağa bağlayın. Yolu bağladıktan sonra işçiler ana kaleden gelerek istediğiniz evi yapmaya başlayacaklar. Daha büyük yapılardan inşa etmek için kale resmi çıkana kadar çevreyi araştırın. Kale resmi çıkınca alttaki soldan 1. daireye basın. Bu kez karşınıza 3 sayfa halinde inşa edebileceğiniz yapılar çıkacak. 1. sayfada yukarda yazdığım normal evler var. 2. sayfada soldan sağa doğru kasap, demirci, demir işleyicisi, kereste fabrikası, fırın ve altın işleyicisi. 3. sayfada soldan sağa doğru alet üreticisi, tahıl çiftliği, ambar, hayvan çiftliği, orta boy kale ve büyük boy kale bulunmakta. İstediğinizi seçip kullanabilirsiniz.

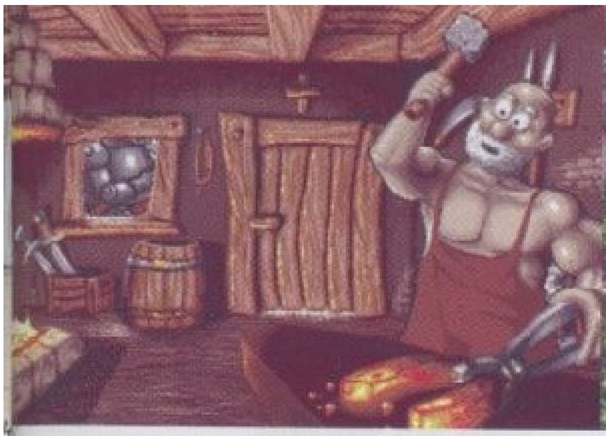
Oyun Simcity'yi andırmasına andırıyor, ancak tamamen doğal bir ortamda geçiyor ve çok gerçekçi.



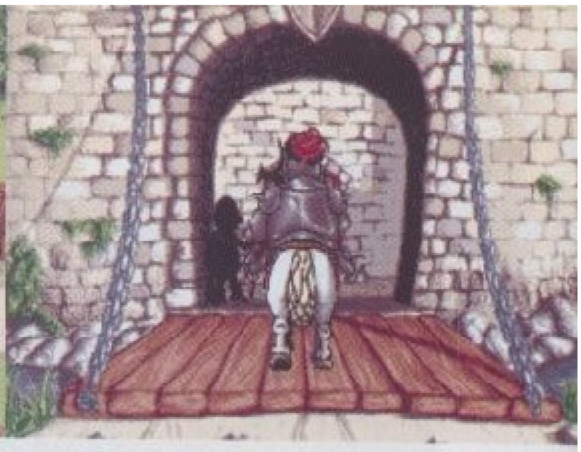












Yapıların Görevleri:

Taşçı: Çevredeki kayaları kırarak kullanılabilir hale getirir.

Ufak savunma evi: Sınıra koyarsanız, tamamlanınca sınırı genişletir.

Oduncu: Çevredeki ağaçları keserek kereste fabrikasına götürür.

Ağaç dikici: Boş alanlara ağaç dikerek bölgeyi ağaçlandırır.

Balıkçı: Sulardan balık tutarak ambara gönderir.

Değirmen: Tahıl çiftliğinden gelen tahılları un yaparak ambara gönderir.

Sandalcı: Sandal yaparak sulardan geçişi sağlar.

Kasap: Hayvan çiftliğinden gelen hayvanları keserek yenilebilir hale getirir ve ambara gönderir.

Demirci: Demir işleyicisinden gelen demirlerle kılıç ve kalkan yapar.

Demir işleyicisi: Demir madeninden gelen demirleri kullanılabilir hale getirir.

Kereste fabrikası: Oduncudan gelen odunları kereste yapar.

Fırın: Değirmenden gelen unları ekmek yaparak ambara yollar.

Altın işleyicisi: Altın madeninden gelen altınları kullanılabilir hale getirir.

Alet fabrikası: Bina yapımında kullanılan testere, çekiç gibi aletleri üretir.

Tahıl çiftliği: Çevresinde tahıl yetiştirir, sonra bunları biçerek değirmene yollar.

Ambar: Çeşitli yerlerden gelen şeyler burada daha sonra kullanılmak üzere depolananır.

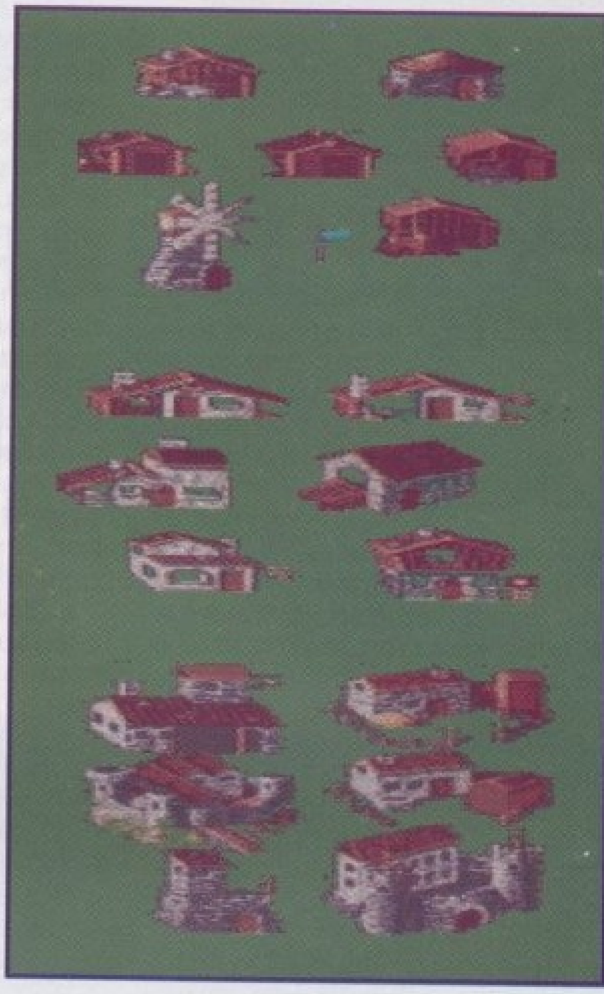
Hayvan çiftliği: Burada yetiştirilen domuzlar gerektiği zaman kasaba götürülür ve kesilir.

Orta boy kale: Sınıra koyarsanız sınırı genişletir. Düşman saldırılarınakarşı önemli rol oynar.

Büyük boy kale: Sınıra koyarsanız sınırı genişletir. Düşman saldırılarına karşı çok önemlidir.

Oyunla İlgili Bazı Ek Bilgiler:

Bir yerden başka bir yere yol yapabilmek için, yolun iki ucuna da bayrak dikmeniz gerekir. Bayrak dikmek için, dikmek istediğiniz yere sol tuşla basın. Eğer sadece bayrak resmi çıkarsa alttaki soldan 1. daireye sol tuşla basın ve bayrağı dikin. Sularda sandal yüzdürebilmek için suyun iki kıyısına bayrak dikin ve sudan yol geçirerek bayrakları birleştirin. Ayrıca suyun kenarına diktiğiniz bayrakları şehrin yollarına bağlamayı unutmayın. Bir dağdan hangi tür maden çıktığını öğrenmek için, önce dağın üstüne bir bayrak dikin ve bayrağı şehrin yollarından birine bağlayın. Yani insanların buraya ulaşabilmesini sağlayın. Daha sonra dağa dikdiğiniz bayrağın üzerine iki tuşla birden basın, çıkan ekrandaki beyaz saçlı adamın (Geologist) üzerine sol tuş ile basın ve bekleyin. Bir süre sonra bu adam dağa gelecek ve araştırma yapmaya başlayacak. Maden çıkan yerlere tabela dikecektir (sarı=altın, beyaz=taş, siyah=kömür, kırmızı=demir). Bu tabelalara bakarak uygun madenleri, tabelaların tam üzerine inşa edin. Bir yapının çalışabilmesi için orayı çalıştıran adamın ana kaleden çıkıp oraya girmesi gerekir. Her adamın ayrı saç rengi vardır. Oyuna ilk başladığınızda elinizde birşeyler yapabilmek için bir miktar kereste, demir ve taş var fakat bunlar bir süre sonra tükeneceğinden bu malzemelerden üreten yapıları önce inşa edin. Bir yapının içinde adam olup olmadığını anlamak için evin üstüne iki tuşla birden basın. Bir binayı yıkmak için önce binanın üzerine sol tuşla basın daha sonra alttaki soldan 2. daireye iki tuşla birden basın. Bir yolu silmek için önce yolun üzerine sol tuşla basın sonra, eğer alttaki soldan 2. dairenin içinde makas resmi çıktıysa buraya iki tuşla birden basın. Rakibinize saldırmak için sınırlar yaklaşınca rakibin size en yakın savunma evine veya kalesine iki tuşla birden basın. Eğer bir ekran çıkarsa buradan saldıracak şövalye sayısını belirledikten sonra, bu ekranın sol alt köşesindeki çapraz kılıç resmine basın ve bekleyin. Oyundaki yolları çeşitli yerlerden birbirine bağlayın. Sınırınızın genişleyebilmesi için sınıra kurduğunuz kalenin veya savunma evinin içine, ev tamamlandıktan sonra şövalyelerin girmesi gerekir. Ayrıca eğer rakibin herhengi bir savunmayla ilgili yapısını ele geçirirseniz sınırınız çok fazla genişleyebilir.



Kurabileceğiniz birçok yapı var. İşte bunların birkaç cinsi...

Oyun ekranında altta bulunan dairelerin görevleri ise şöyle (soldan-sağa):

1. daire: İnşa etme ve yol yapma.
2. daire: Yıkma ve yol silme.
3. daire: Harita.
4. daire: Elinizdeki malzemeleri, ürünleri, adamları, inşa ettiğiniz yapılardan hangisinin bitip hangisinin bitmediğini vb. şeyleri buradan öğrenebilirsiniz.
5. daire: Hangi malzemelerin ve yapıların ne kadar kullanıldığı gibi şeyleri görebilirsiniz. Ayrıca Quit, Save, Options seçenekleri de burada yer alıyor.

Oyunun piyasada hem almanca hem de ingilizce olanı var. İngilizce olanını tavsiye ederim çünkü almanca olanı oyun sırasında kilitleniyor. Aslında ilk aldığım ingilizcesi de save etmiyordu fakat çok arayınca sağlamı bulunabiliyor. Bence bu oyun tek kelimeyle mükemmel. Herşey gerçek hayatta olduğu gibi işliyor ve bunların tamamını yönetmek sizin elinizde. Sakın kaçırmayın...

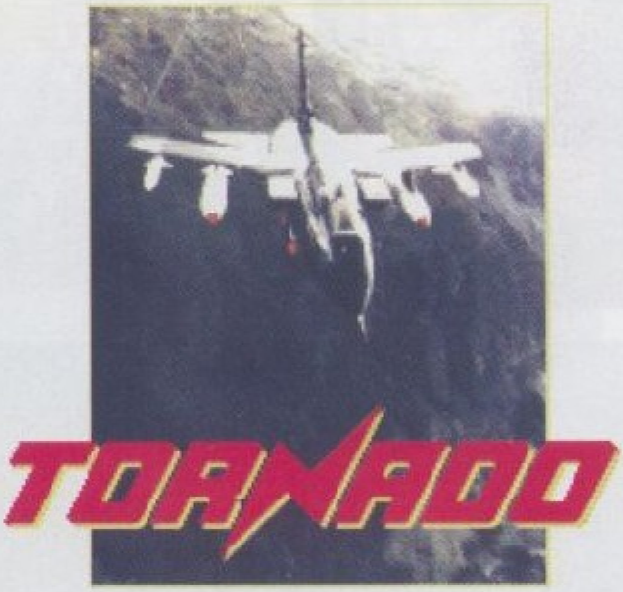
KIVANÇ BEKAR

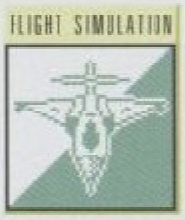
SES 90

Blue byte
3 Disket
1 MByte
Billboard'da
1 numara

GRAFİK 95

GENEL 94





Uçmak... İnsanoğlunun en büyük ve en pahalıya patlamış olan hayali. Kimilerine göre hoş bir hobi, kimilerine göre bir tutku bazılarına göre ise bir ihtiyaç. İhtiyacın ise çeşitleri var; ekonomik, politik, tıbbi ve tabii ki askeri. İşte karşınızda işin gırgır ama iyi yapılmış kısmı... Tornado (Tatatataaa). Simülasyoncuların işi oldukça zor ama zevkli. Haydi bakalım uçuşa.

İlk diskimiz bir kaç dakika yüklendikten sonra ikinci diski *write enable* olarak yerleştiriyoruz ve karşımızda. Oyunun beynini üç ana seçenek oluşturuyor. Bunlar;

1-Demo; Bunu seçtiğinizde karşınıza *Drone* ve *Review* seçenekleri geliyor. Drone ile demo seyredebilir, Review ile tekrarlarsınız.

2-Quickstart; Oyundaki bürokratik engelleri aşarak direk olarak sıcak yuvasına pardon kokpitine kavuşmak isteyen pilotların seçeneği. Bu da dört bölümden oluşuyor. Sadece Tornado'nun tipini ve oyunun zorluğunu seçmeniz gerekiyor.

3-Flight; Oyunun temeli. Buradan gerçek görev ve savaşa geçebilir veyahut idman yapabilirsiniz. Flight'ı seçtiğinizde ekran değişiyor ve şu menüler geliyor.

a-Log; Buradan pilotunuzun ismini yazıp onu seçebilir veya ismini değiştirebilirsiniz.

b-Preferences; Burada kontroller, yüzey şekilleri ve grafiklerin kalitesini düzenliyorsunuz.

c-Simulator; Günümüzde hemen hemen bütün havaüslerinde bulunan, uçağın kullanımı, kokpit hakkındaki bir takım gerekli ve hayati bilgilerin öğrenilmesi ve savaş provası için ideal bir aygıt olan simulatör kullanımı. Karşınıza görev listesi geliyor. Görevler kalkış, iniş, bir silahın kullanılması gibi çeşitli. Yine de bilgisayar size ne yapmanız gerektiğini açıklıyor.

d-Training; Simulatörden pek farklılığı olmayan bu bölüm aslında Tornado'yu ilk defa oynayan herkesin uğraması gereken yer. Zira burada herşeyden önce bir Briefing odası tecrübesi yaşıyorsunuz. Ayrıca uçakta bulunan bütün aletleri kullanmak mümkün. Tıpkı diğer bölümlerdeki gibi bir görev seçmeniz gerekiyor daha sonra brifing odasına varıyorsunuz. Brifing odasını daha sonra açıklayacağım.

e-Combat; İşte gerçek pilotların seçeneği. Bu ikonu seçerseniz ekran değişiyor ve karşınıza yeni seçenekler geliyor (Yine mi ? Yeter !).

***2 Player; İki kişilik dog-fight yapmak isteyen pilotların cenneti. Ama hemen paniğe kapılmayın bu bölümden sadece Modem'i olan burjuvatik azınlık faydalanabiliyor. Ancak şunu da belirteyin ki daha giriş grafiğinden buranın harika olduğunu kestirebiliyorum.

***Mission; Hemen hemen gerçek bir simülasyon oyununda bulunması gerken ve şahsi kanımca oyunun bel kemiğini oluşturan bu seçenek arada bir uçmak isteyen ancak uçtumu da ortalığı dağıtmak isteyenlerin yeridir. Diğer bölümlerde olduğu gibi görev seçiliyor aradaki fark ise görevden önce bir de görev alanı seçmeniz gereğidir. *Warzone* denilen bu görev alanlarının her birinde ayrı görevler var.

***Campaign; Tam manada bir savaş olması gereken bu bölümün Mission'dan en ufak bir farkı yok. Tek fark görev listesindekileri sıra ile uçmak zorunda olmanızdır.

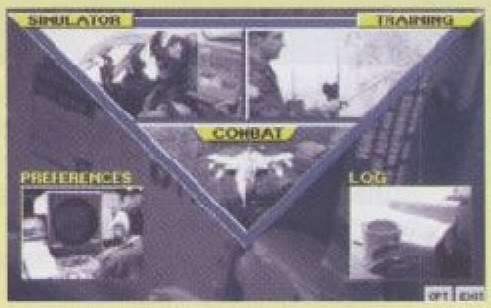
BRIFING ODASI; Her uçuştan önce uğradığınız bu oda oyunun sevap listesinin başında geliyor.

Oldukça hoş ve güzel ikonlara süslenmiş gelin bunları görelim;

Key; Şu ana kadar hiçbir simulasyon oyununda görülmemiş olan bu seçenek harita lejandını ekrana getiriyor. İstediğiniz bilgileri ekrana aktarabiliyorsunuz. Örneğin sadece düşmanın AAA'larını veya hangi havaalanına ILS desteği konduğunu görebilirsiniz.

Waypoint; Haritada işaretli olan noktaların ne olduğu ve burada ne yapılması gerektiğini kısa ve öz bir şekilde anlatan faydalı bir ikon.





Seçim ekranları için oldukça güzel bir dizayn.





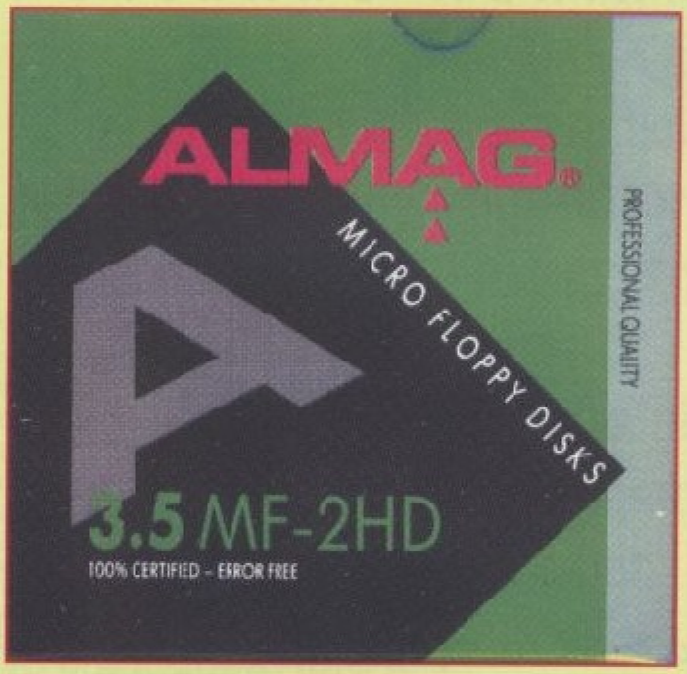


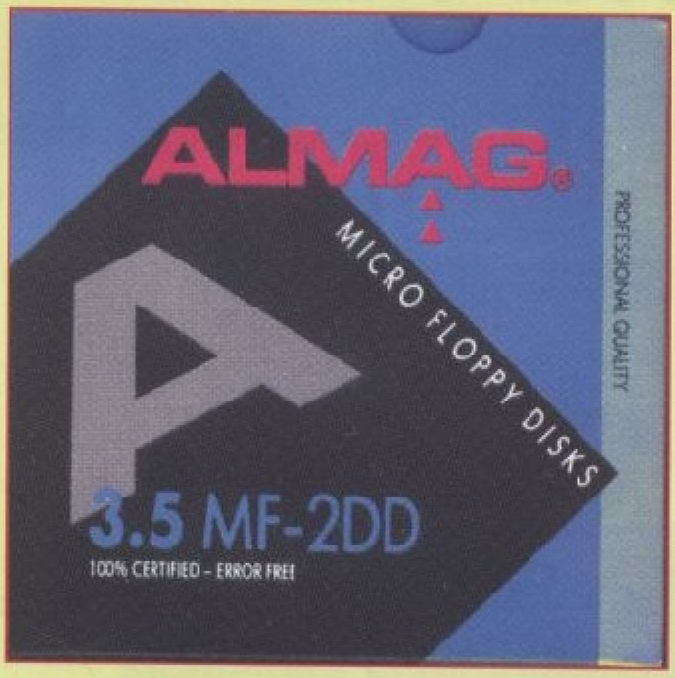
Simulatör severlerin günü doğdu. İşte size dişli bir oyun.

DİKKAT!..

TÜRKİYE'DE İLK DEFA!

% 100 GARANTİLİ VE İADELİ (HD - DD) 3.5" DİSKET.





TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ADRES: EBUZZİYA CAD. ÖZGİRAY PASAJI KAT:1 / 32
BAKIRKÖY - İSTANBUL TEL: 542 52 49 - 583 54 03 FAX: 583 54 03

GENEL DAĞITIM:

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

ADRES:RIHTIM CAD. BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
KAT: 3 NO: 54 KADIKÖY - İSTANBUL TEL: 336 73 54

Met; Hava durumu

Payload; Yüklenen silahları kontrol ettiğiniz değiştirme yapabildiğiniz yer.

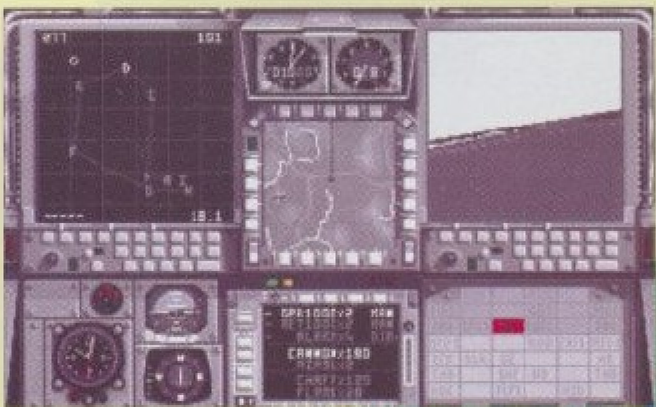
Take off; Kalkış (Oh be Sonunda).

Şimdi de uçuş sırasında kullanmanız gereken tuşlar ve klavye örtüsü;

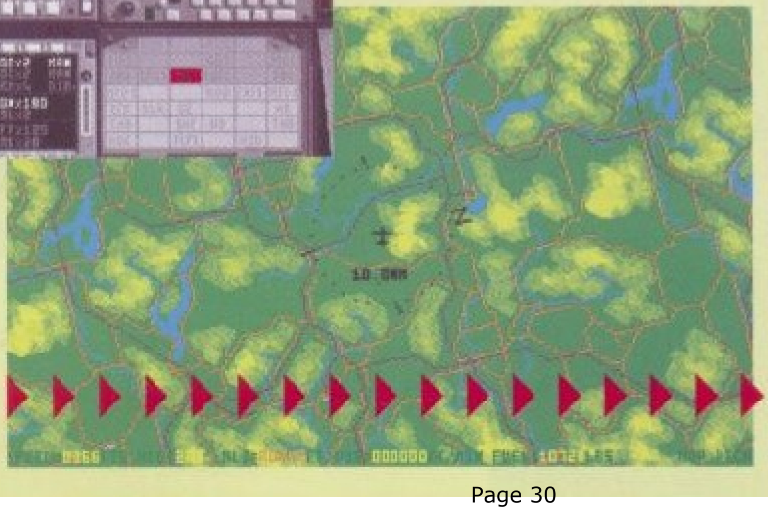
Tuş	İşlev
1...9	Motor gücü
+,-	Gaz pedalı
B	Fren
P	Pause
H	Hud rengi
U	İniş takımı
N	Uydu haritası
D	Ekran değ.
A,O	Flaplar
;	Silah değ.
O	Arka kokpit ekranında zoom
[,]	Arka kokpitte ekran değ.
Tab	Options
Ctrl+E	Eject
Numerik klavyede	
1	Sola bakış
3	Sağa bakış
7	Kokpit
9	Arka kokpit
Fonksiyon tuşları	
F1	Arkadan gör.
F2	Yukarıdan gör.
F3	Alttan gör.

Evet... İşte bu kadar. Tornado gerçekten güzel hazırlanmış ve parasını defalarca hak eden bir program. Tabii ki kusurları da var. Örneğin oyunun bir simulasyonda olmaması gereken kadar yavaş olması. *Campaign* bölümünün yok denecek derecede iğrenç olması sayılabilir. Ancak kokpitteki detaylar uçuş öncesi o güzel ve tatlı ayrıntılar ve herşeyden önemlisi muhteşem dijitize grafikler insanı memnun ediyor. Similasyonculların kaçırmaması gereken bir oyun. Ayrıca bu işe ilk defa kalkışacaklara da bir Simulasyon okulu olabilir. Bence kaçırmayın.

MUSTAFA MORGİL



Gelişmiş uçak simulasyonları gerçekliğini aratmıyor.



SES 88

Digital Electronics
4 Disket
1 MByte
Billboard'da
1 numara

GRAFİK 96

GENEL 91

AMIGA OYUNCULARINI YALNIZ BIRAKMAYACAĞIZ!

AMIGA DERGİSİ

Tam çözümler, tüyolar ve tanıtımlar devam ediyor. Hem de çok çok daha fazla oyuna yer vererek! En yeni oyunların sonuna kadar adım adım bitirlişlerini ve daha bir çok şeyi sizlere yepyeni kitap serimiz TNT AMIGA ile sunuyoruz.

Çok sayfa, çok oyun!
Sadece Amiga'nız, oyununuz ve TNT!
Oyunseverlerin gerçek el kitabı!
Üstelik seri olarak çıkacak!

Bir tanesini bile kaçırmak istemeyeceğiniz bu kitaplar yine en sevdiğiniz Amiga Dergisi yazarlarının klavyelerinden çıkacak. Reklam yok, resim yok, doya doya okuyacak, doya doya oynayacaksınız!

TNT AMIGA'nın birincisini kısa bir süre sonra en yakın Amiga bilgisayar firmasından veya direk bizden temin edinebilirsiniz. Bitmeden alabilmek için hemen sipariş etmeniz gerekecek...

TNT Amiga'yı posta yolu ile edinmek için **Celal Hallaç** adına **659360** no'lu posta çeki hesabına 60.000.- TL göndermeniz, dekontun fotokopisini, ad ve adresinizi de belirterek;

TNT AMIGA
PK 41 - 81311
BAHARİYE İSTANBUL

adresine postalamanız yeterlidir. Posta siparişlerine öncelik tanınacaktır.

Fiyata K.D.V. dahildir - Ödemeli gönderilmez!

Kingmaker

STRATEGY

Zannediyorum ki bir çok strateji sever şu sıralar ya benim gibi eski klasik strateji oyunlarına dönmüş, ya da strateji oyuncularını hiç tatmin etmeyen (en azından beni) vur kır parçala oyunlarıyla vakit geçiriyorlardır. En son Microids'in çıkarttığı Genesia'dan bu yana adam gibi oyun hasretimizi anlamayan ünlü strateji oyunu firmaları da (Bullfrog, Koei, Impressions, vs.) yeni bir şey yapmayınca, meydan tabii ki bu konuda acemi firmalara kaldı. İyi ki de kaldı, böylece biz de U.S. GOLD'un değerini anlamış olduk. Evet, bu defa platform ve dövüş oyunlarıyla ünlü bu firma meydandaki bu boşluğu değerlendirdi ve kendisinden beklenmeyecek güzellikte bir strateji oyunu çıkarttı: KINGMAKER (bildiğim kadarıyla U.S. GOLD'un ilk stratejisi).



Konuya yakışır bir giriş. Büyük ozan Shakespeare, şiirleriyle size olayları anlatıyor.

Kingmaker daha önce hiç işlenmemiş bir konuyu bayağı bayağı ayrıntılı olarak işlemiş ve bu türü sevenlere arşivlenmeye değecek bir oyun yaratmış. Yani bence strateji dünyasına çok iyi bir giriş yapmış. Konu İngiltere iç savaşı. Hö? ney? kim kim? ne savaşı? diye düşünebilirsiniz, ben de ilk önce öyle düşünmüştüm. Evet İngiltere'de bir iç savaş olmuş. Hem de çok ilginç bir tarihte: 1453 (Ben bu tarihi bi yerden hatırlıyom ama nerden?). Öncelikle size şunu söyliyeyim; oyunu orijinal kitapçığı tam 145 sayfa (Çüşş). Yani artık pek kitapçık değil. Ve de savaş sahnesi hariç her şey orjinal, yani yürütme yok (savaş sahnesi Centurion'dan). Bize tanıdık gelen tek şey İngiltere haritası. Oyunun oynanışı bile bir değişik. Neyse bu övgüleri sona bırakıp (çünkü bol bol olacak) geçelim oyuna. Oyunu yükleyip dil seçimini de yapınca (İngilizce, Fransızca, Almanca) oyuna yaraşır güzellikte bir demo izliyoruz. William Shakespeare çıkıp bize bir şiirini okuduktan sonra (ne gözel müsamere gibin) olayı anlatmaya başlıyor. 1453 yılında (Yav valla bi yerden hatırlıyom) İngiltere Fransa arasındaki 100 yıl savaşları bitmek üzeredir ve İngiltere üstünlük sağlamıştır. Tabii bu savaşlar krallığı zayıflatmış ve sürekli savaşta olduğundan leyleklerin krala bir oğul getirmesini engellemiştir (yoksam o getirenler penguermiydi?). Eh tabi bu durumda her krallıkta olduğu gibi birileri çıkıp kralı devirmeye çalışır. Kral da "Amaan da aman kimler gelmiş! Buyrun buyrun taht sizin olsun" diyecek kadar salatalık olmadığı için savaş çıkmış. Tarihte güller savaşı olarak anılan bu savaştaki iki taraf ise Kral 6. Henry ve onun ailesi olan Lancaster ailesi, karşılarında ise York ailesi ve liderleri York'lu Richard. Önceleri bir varis olmadığı için halk tarafından haklı görülen bu isyan bir varisin doğmasıyla havada kalır. Ama artık ok çoktaan yaydan çıkmıştır ve soylular, halk ve rahipler saflara ayrılmıştır. Oyunda Lancaster ailesi yani krallık kuvvetleri kırmızı üzerine taçla gösterilirken isyankar York ailesi beyaz üzerinde bir taçla gösteriliyor. Senin görevin ise Cim, tabii eğer kabul edersen taç taşıyan birini tutsak alıp kalan herkesi öldürmek ve krallığı yöneten güç olmak. Ee artık bu kadar hikayeden sonra geçelim oyuna.



Shakespeare olayları anlatılırken olup bitenin resimlerle canlandırılması da unutulmamış.

Demodan sonra artık seçeneklere geliyoruz:

- Yeni bir oyun oynamak veya eski bir oyunu yüklemek.
- Krallıktaki hizipler. Yani sizin gibi krallığı ele geçirmek isteyen kaç kişi olacağı. 1'den 5'e kadar.
- Bilgisayardan önce mi sonra mı oynayacağınız. Sonra oynamak size her zaman avantaj verir.

AMIGA MODELLERİ

A 1200 / 020 / 2 MB / 80 MB HD....... $ 729
A 3000 / 030 / 2 MB / 200 MB HD....... $ 1800
A 4000 / 030 / 4 MB / 120 MB HD....... $ 1995
A 4000 / 040 / 6 MB / 250 MB HD....... $????

AMIGA HARDDISK MODELLERİ

A 600 / A 1200 INTERN 2.5"

85 MB.................................. $ 325
120 MB.................................. $ 469
160 MB.................................. $ 575
210 MB.................................. $ 625
260 MB.................................. $ 685
340 MB.................................. $ 890
IDE 2.5" KABLO
IDE 2.5" - 3.5" KABLO

BİLGİSAYARLARINIZ TAKAS EDİLİR !

PC MODELLERİ

DATEK PC 386SX .... $ 249
DATEK PC 386DX 40.......................... $ 298
DATEK PC 486SX.............................. $ 350
DATEK PC 486DX 33 .... $ 575
DATEK PC 486DX 50 .... $ 629
DATEK PC 486DX 66 .... $ 799
DATEK PC 486DX 100 .... $ 2.200
DATEK PC 586-PENTIUM 60.............. $ 1.995

1 MB RAM, HDD / FDD Kontrol Kartı,
2 Seri / 1 Paralel / 1 Game Port,
3.5" 1.44 MB Disket Sürücü, Türkçe Klavye

SİSTEM İLAVELERİ

MONO VGA MONİTÖR .... $ 98
RENKLİ VGA MONİTÖR .... $ 220
RAM İLAVE 1 MB .... $ 45

MONİTÖR ÇEŞİTLERİ

1084 S RENKLİ..............................
14" MULTYSYNC..............................
15" MULTYSYNC RENKLİ.............
17" MULTYSYNC RENKLİ.............



A600 / A1200 EXTERN HD

PCMCIA PORT (Yandan Takmalı)
50 MB.................................. $ 299
170 MB.................................. $ 410
210 MB.................................. $ 450
260 MB.................................. $ 475
345 MB.................................. $ 535
545 MB.................................. $ 799
1 GB (Süper!!!)................. $???

AMIGA
CD-ROM
Tanıtım fiyatı
sadece
$ 298



A 1230 TURBOKART
Sadece ve Sadece
$ 499

RAM İLAVELERİ

512 KB A500 INTERN........... $ 39
1 MB A600 INTERN.............. $ 85
2 MB A1200 INTERN............ $ 365
4 MB A1200 INTERN............ $ 498
2 MB A1200 EXTERN........... $ 299

A500 Turbo Board
68030 CPU + 68882 Math Co.
2 MB Ram/Max. 16 MB
$ 299

AMIGA GRAFİK/ VIDEO KARTLARI

FLICKER FREE CARD......... $ 299
Titreşimsiz yüksek çözünürlük
RETINA 4 MB......................... $ 799
PICASSO II 2 MB................... $ 748
MERLIN 2 4 MB.................... $ 899

GVP IMPACT VISION
16.7 MİLYON RENK DIGITIZER
VE GRAFİK KARTI......Sorunuz!

V - LAB Y / C DIGITIZER...... $ 675

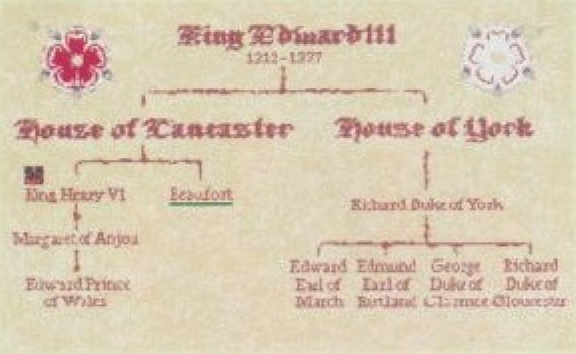
AMI - GENLOCK.................... $ 238
GENLOCK PAL...................... $ 560
GENLOCK Y / C.................... $ 645
(S-VHS, HI 8, FBAS)
G - LOCK.............................. $ 799

AMIGA SES KARTLARI

TOCCATO 16 BIT Audioboard $ 599
CLARITY 16 Extern $ 425

BİLGİSAYAR MARKET
FEVZİPAŞA CAD. 100/111 FATİH - İSTANBUL TEL: (212) 521 50 84
NAMIK KEMAL CAD. GÖKTAŞ İŞ HANI AKSARAY - İST. TEL: (212) 530 44 08
NADİDE CAD. 21/A MERTER - İSTANBUL TEL: (212) 584 19 44

MOTOROLA CEP TELEFONLARI
ÇOK CAZİP FİYATLARLA
BİLGİSAYAR MARKET ŞUBELERİNDE.



Soyağacı sayesinde kraliyet ailesini ve kimlerin yakalandığını görüyoruz.

- Options sayılabilecek birşeyler.

* **Advanced weather:** Ağır hava koşulları. Bu koşullar bir kuşatmayı veya bir savaşı yarıda kesebiliyorlar.

* **Advanced Plague:** Veba. Normalde de geliyor ama bu seçeneği "on" yaparsak çok daha sık geliyor. Düşmana gelirse iyi ama bir de size gelirse...

* **Autohelp:** Eğer biraz ingilizceniz varsa bu yazıyı okumanıza gerek bile kalmayabilir. Bu seçenekle yapacağınız her işlemden önce uzun uzun açıklamalar okur ve rahat rahat bunalırsınız.

* **Play game:** Yav, kusura bakmayın bu seçeneği bir türlü çözemedim.

Artık oyuna başlayabiliriz.

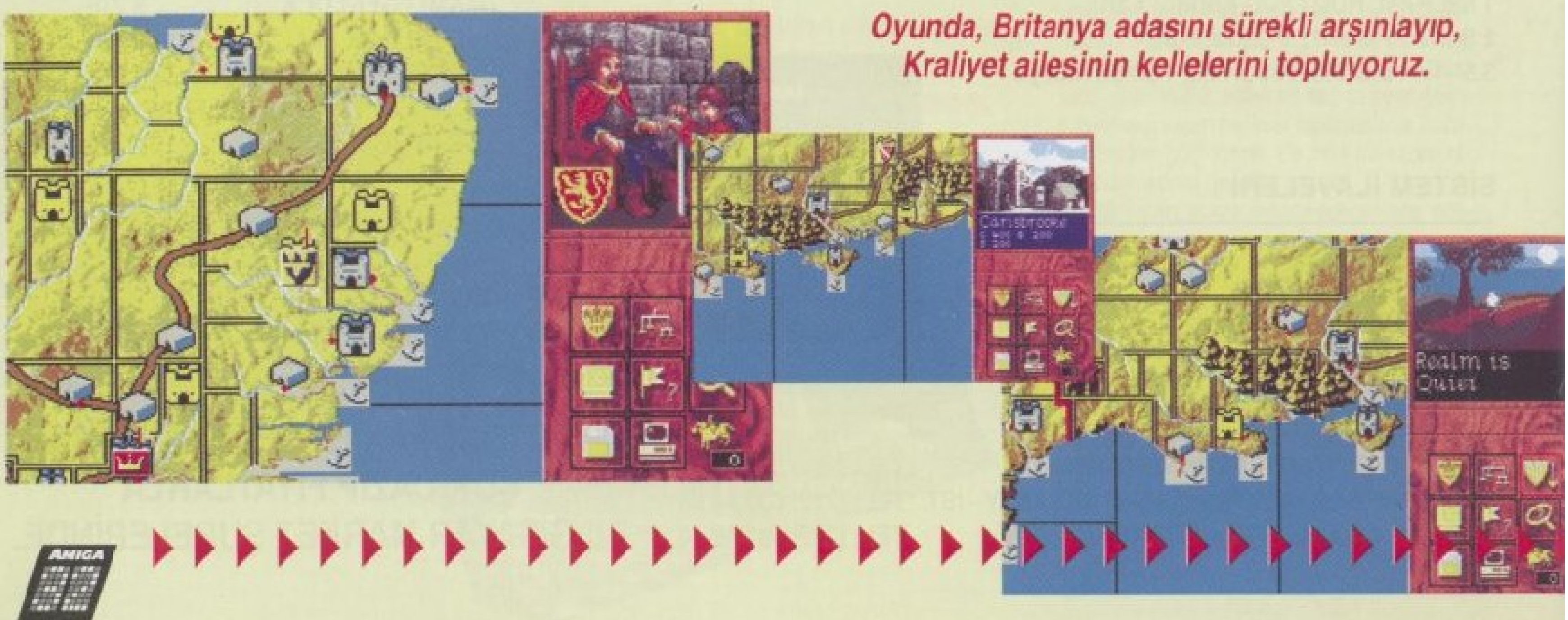
Oyun ekranının dörtte üçü haritaya, kalan dörtte biri ise ikonlara ve grafiklere ayrılmış. Oyunun en başında bu köşede emrinizdeki soylular ve elinizdeki ünvanlar görülüyor (Ben 3 soyludan 11 soyluya, 3-4 ünvandan 11-12 ünvana kadar değiştiğini gördüm). Önce kısaca ünvanları anlatayım: Soylularınıza şansölyelikten amiralliğe, düklükten kontluğa, kale kumandanlığından generalliğe kadar birçok değişik ünvan verebiliyorsunuz. Bu arada onlara bazı bölgelerin rahip veya başrahiplerinin kontrolünü de verebilirsiniz. Bu ünvanlar ve rahipler size aynı zamanda 20 ile 50 arasında değişen bir askeri kuvvette getireceklerdir. Fakat bu askerlerin çokluğu ünvanın büyüklüğüne göre değil kontrol ettikleri yöreye göre değişiyor. Mesela "Earl of Essex" (Essex kontluğu) 50 asker getirirken çok daha büyük bir san olan Duc of Calais (Calais düklüğü) 20 asker getirebiliyor. Rahiplere gelince, onlar size asker getirmiyor fakat krallığınızı halka kabul ettirmek için en az iki "Bishop'a" psikoposa rahibe ihtiyacınız var. Ayrıca adamlarınıza verebileceğiniz 3 ayrı tip asker ve gemileriniz var. Bu üç tip asker ise normal askerlerden daha başarılı olan "Saxon"'lar ve uzun menzilli silahları olan 'Archer"'lar (Okçular) ve de "Crossbowman"'ler (Mızrakçılar). En son olarak ta gemiler var. Gemiler size çok lazım çünkü sadece gemiyle erişebileceğiniz iki ayrı yerde yakalayıp öldürmeniz gereken iki ayrı kraliyet ailesi ferdi var. Ben daha hiç gemi savaşı görmedim ama tabii bu yoktur anlamına gelmez. Yine bu ilk ekranda soyluların kalkanlarına basıp onlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Oyuna geçmeden her soyluya en az bir ünvan vermelisiniz çünkü ünvanı olmayan soylu aç ayı örneği oynamıyor. Elinizde fazla ünvan kalırsa veya daha sonra herhangi bir kaleden bir ünvan ele geçirirseniz onları sakın ziyan etmeyin, size daha sonra katılacak olan soylulara verirsiniz. Yine bu sebepten bir adama birden çok san vermemeye gayret edin. Bazen de bir adamınız verdiğiniz ünvanı almıyor, bunun sebebi ise o ünvanın kontrol ettiği yerin o soylunun topraklarına çok uzak olmasıdır. Mesele Fransa kıyısındaki Calais düklüğünü gidip de toprakları kuzey İngiltere'de olan bir soyluya verirseniz tabii almaz. Burada altta bulunan ikonlar ise şöyle:

- **İki yukarı ok:** En tepeye çıkarsınız.
- **Bir yukarı ok:** Tepeye bir bir çıkmaya yarar.
- **Bir aşağı ok:** Bu ok da sizi aşağıya bir bir indirir.
- **İki aşağı ok:** Bu defa da en aşağıya inersiniz.
- **Dört birleşen ok:** Önce bir soyluya sonra da istediğiniz ünvana basıp bu ikona da basınca o ünvanı o soyluya vermiş oluyorsunuz.
- **Dört ayrılan ok:** Bir önceki ikonun aynı şekilde kullanılıyor ama bu defa tam tersi yani o ünvanı o soyludan almaya yarıyor.
- **Bayrak ve soru işareti:** Kral ailelerinin ve rakibinizin yerlerini görüyorsunuz. Benim size tavsiyem adamlarınızı bu ikona bakmadan yerleştirmeyin.
- **Sağa doğru büyük ok:** Bu okla oyuna geçersiniz.

Bu soylulara ünvan dağıtma işini de hallettikten sonra oyunu aktif olarak oynamaya tek bir şey engel oluyor. Birden çok kalesi olan soylulara ana kale seçimi yapmak. Size tavsiyem güçsüz soyluları uzak köşeye, güçlüleri ise kral ailelerine yakın yerleştirin.

Artık aktif oyun ekranındaki ikonları açıklayabilirim (Yaşasın! Sonunda):

- **Kalkan:** Bu ikon sizi biraz önce açıkladığım ekrana geri götürür ve size yeni katılan adamlarınızı veya yeni ele geçirdiğiniz ünvanlarınızı kullanma imkanı verir.
- **Soyağacı:** Bu ikon sayesinde kral ailelerini ve tabii o anda yakalanmış veya öldürülmüş olanları görürsünüz. Ayrıca York ailesinin lideri Richard'ın Lancaster ailesi lideri kral 6. Henry ile kardeş olduğunu görüp şaşırabilir ve "Vay kalleş yazar, bunu niye bize söylemedi?" diyebilirsiniz.
- **Kalkan ve ok:** Size katılan adamlar önce buraya gelirler. Siz de bu ekranda oyuna dahil etmek istediğiniz adamın üstüne bir kere klikleyip bu ikondan çıkarak onları ilk ikona transfer edersiniz. O ikonda ne yapacağınızı daha önce anlatmıştım. Aslında bu ikona "Yedek kulübesi" de diyebiliriz.
- **Kitap:** Bu kitap resmen bu oyunun kitabı. Oyun hakkında her türlü bilgiyi (Kral aileleri, soylular, ünvanlar, askerler, şehirler, v.s.) burada en ince ayrıntısına kadar öğrenebiliyorsunuz.
- **Bayrak ve soru işareti:** Bu ikonu bence buraya yakışıklı gözüksün diye koymuşlar çünkü bu ikon ilk ekrandakinin aynısı. Yani kral ailelerinin ve rakiplerin yerini gösteriyor.
- **Büyüteç:** Bu ikonsa kitap ikonundaki, hakkında bilgi aldığımız bütün şeylerin yerini gösterir.
- **Disket:** Malum ikon.



Oyunda, Britanya adasını sürekli arşınlayıp, Kraliyet ailesinin kellelerini topluyoruz.

- Bilgisayar: Bu ikon ise oyuna yeniden başlama, oyundan çıkma ve sesi kesme gibi seçenekleri içeriyor.

- Atlı adam: Bu ikonun altındaki her sayı size, seçtiğiniz bir adamınıza 4 el fazla hareket imkanı verir. Burası sıfırsa tabii ki sadece üçün biri... ups.. pardon hiçbirşey vermez yani (Ekiki..kih....rezil olduk). Fakat nasıl at yapılıyor onu bir türlü anlayamadım (Valla, ciddiden).

Eh artık bunları da öğrendik. Tek eksik olan oynayış. Dediğim gibi amaç birini yakalayıp kalan bütün soyluları temizlemek. York ailesi 5, Lancaster ailesi ise 1'i hep ölü olan (Beaufort) 4 kişi yani 3 kişi. Oyunda yanıp sönen kalkan sizin o anda oynadığınız adamı gösteriyor. Her adamın 5 yürüme hakkı var, ama at ikonunu kullanırsanız bu hak 9 oluyor. Herhangi bir adamın veya bir şehrin üzerine mouse'un sağ düğmesiyle kliklersek o adamın veya o şehrin askeri durumunu görüyoruz. Fakat kraliyet bireyleri asla bulundukları şehirden ayrılmadıkları için onların askerleri yok. Çünkü onlar askerlerini şehirdeki garnizona veriyorlar. Onları ele geçirmek için bulundukları şehri almak gerekiyor. Oyundaki büyük gri binalar kale (ki alınması en zor olanlar işte bunlar), büyük yeşil binalar şehir, küçük grilerse kasaba. İlk yapacağınız iş civardaki düşmanların güçlerini kontrol etmek. Eğer güçleri sizden azsa adamlarınızı üstlerine götürüp



İşte ana oyun ekranı ve Britanya adasının tam görüntüsü.

saldırabilirsiniz. Savaşlar her turun sonunda oluyor. Savaş sahnesine gelince... İki çeşit savaş var; ilki bir şehir kuşatması ikincisi ise ordu orduya savaş. Ordu savaşında iki seçenek var; "Attack" ve "Control". Attack seçeneğinde bam güm, dang dung sesleri geliyor ve yenilip yenilmediğinizi bir grafik ve yazıyla öğrenirsiniz. Yenerseniz rakipde savaşta ölmediyse ele geçen adamı serbest bırakabilirsiniz (Amman sakın ha!), fidye isteyebilirsiniz veya öldürebilirsiniz. Benim tavsiyem önce fidye isteyin kabul etmezse (ki genelde etmez) helvasını yersiniz. Şehir savaşında ise yine aynı Attack seçeneği ve Evade diye bir seçenek var. Evade kaçmak demek. Control'u ise size bırakıyorum. Siz bunu öğrenene kadar ben bayağı küfür yerim ama sonra çok zevkli olacaktır. Bir soylunun turunu space ile bitirdiğinizi sakın untmayın.

Artık gelelim size en başta sözünü ettiğim övgülere...

Bir kere oyunu oynamak başlı başlına bir zevk ve oynanışı çok çok kolay. Zorluğu iyi ayarlanmış, mesela arada bir ayaklanma çıkıyor (güzel grafiklerle) ama öyle zırt pırt insanı baymıyor. Savaş ve arada bir olan idam, isyan, veba gibi olayların grafikleri bir strateji oyununa göre gayet iyi. Ama illa de kötü yan diye tutturanları da üzmek istememişler. Rakibi beklemek çok uzun, hele 5 kişilik seçtiyseniz onlar düşünürken siz bir yemek yersiniz. Ama o kadar kusur kadı kızında da olur. Bu oyun sizi Sid Meier'ın yeni şaheseri Civil War'a kadar oyalar. Civil War için Civilization'dan iyi diyorlar. Göreceğiz bakalım.

Gelecek ay buluşmak üzere... Aha! Yaşasın...Buldum buldum, 1453'te Amerika keşfedildi. Oh be rahatladım valla.

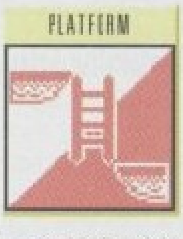
SERBULENT TURAN

SES		GRAFİK
80	U.S.GOLD 2 Disket 1 MByte Billboard'da 5 numara	85

GENEL 95



BUBBA'N STIX



Geçenlerde bilgisayarımın başına geçmiş "n'apsam" diyordum. Sıkıntıdan ekrandaki biçimsiz disket resmini incelerken gökten iki tane disket düştü (oysa yukarıda tavan vardı). Gayet şaşırdım (okuduklarınıza sakın inanmayın, aslında bende her normal insan gibi gidip bilgisayarcıdan aldım).

Evet, merhaba. Ben derginin en yeni ve en genç yazarlarındanım (en azından 70 yaşın altındayım. Eeee.. 15 nasıl?) Büyük bir ihtimalle çoğunuzdan küçüğüm (tabii zeka yaşım fena sayılmaz). Elimde harika bir oyun var ve sizin de bundan yararlanabileceğinizi düşündüm, dolayısıyla açıklamaya karar verdim. Amiga tarihinde kalabilecek bir oyun. Eminim bu oyun size Ülke: Probis gibi gelicek (beğenmeyen var mı?). Bu ilk denememde oyunu size bir güzel açıklıyacağım.

Oyunumuzun türü platform. Ama diğerlerinden çok farklı, oyuna inanılmaz espriler, müthiş karakterler ve saç baş yoldurucu olaylar katılmış. Her adım attığınızda yüzünüz gülecek (ehe, abarttım galiba). Oyunun başrol oyuncusu BUBBA, STIX'i ile tam bir ikili. Bu ikilinin bir kaç değişik joystick kontrolü var. Neler acaba?

Sırf fire'a basarsanız BUBBA, STIX'i sallar. Basılı tutarsanız fırlatır. Bir deliğin yanına gelip hafifçe fire'a basıp yana çekerseniz STIX'i deliğe sokar. Aynı hareket'i bir eşyanın yanında yaparsanız (taş, bavul vs..) BUBBA, STIX'i kaldıraç olarak kullanır, yine aynı harekette çarkları çevirebilir, sıvıları karıştırıp kıvama getirebilirsiniz. Eğilip fire'a basarsanız bazı küçük eşyaları (taş, mahluk) yerinden oynatabilirsiniz. STIX'i kullanarak bir akrobat gibi iplerin üzerinde yürüyebilirsiniz (düşmeden yürümek için bir sağa bir sola hareket edin).



Oyunun başta gelen karakterleri sevimli ortaklar ZITT, ZOTT ve adından yeşil vatandaş olarak söz edeceğim can düşmanınız. Oyunumuzun bol animasyonlu bir haritası da mevcut. Harita siz stage atladıkça ekranın sağına doğru kayıyor. Ayrıca stage boyunca toplayacağınız tüm bonuslar, bonus bölümünde size saniye olarak geri gelecek. Bonus kademeleri her zaman değişiyor (genelde demek istemiştim). Burada ZITT ve ZOTT helikopterleriyle dolaşarak size zamanı gösteriyor. Zaman bitmeden çıkışa ulaşırsanız kredi sizindir, yok ulaşamazsanız krediler sizlere ömür. Ha bir de size disket değiştirilmesi söylenen yerde disketi değiştirmeyin ve bekleyin. Espriler canınıza okuyacak.

Şimdi de stage'lere geçiyorum (n'olur biraz merhamet...).

STAGE 1

-LIVING FOREST-

-1111111111-

Ağaçlar koyu MILKA renginde. Background'da ormanın derinliklerini görüyoruz. Rüzgar yaprakları yüzümüze çarpıyor. Biraz ilerleyince duyduğumuz ayak seslerinin

Güzel grafikler, komik yaratıklar, aşmanız gereken beş adet bölüm ve bunlardan birkaç küçük manzara.



sahibi olan ağaç çat kapı arkamıza dayarıp tip tip bize bakıyor (görmemiş n'olcak). Arkamıza dönüp baktığımızda ağaç kardeş bize cansızmış numarası yapıyor. Ağacın alnındaki deliğe STIX'i sokuyoruz ve üstüne çıkıyoruz. Çıkmamızla beraber STIX annemizin margarini gibi ayağımızın altından kayıyor. STIX tam size geri dönerken zıplayın ve ağacın gözüne çarpmasını sağlayın. Bir kaç vuruşta ağaç fidana dönüşecek. Artık size zarar veremez. Solda altı tekerlekli 15 saniye değerindeki bonus yaratığını yakalıyoruz ve sağa dönüyoruz. Eğer karşımıza çıkan çalılara yaklaşırsak bu şirin şeyler bize tertemiz ve bembeyaz dişlerini gösterip üzerimize sıçrıyorlar. Her kademede karşımıza çıkacak olan can düşmanımız ise sakarlıklarıyla bizi güldürüyor. Sonracıma ZITT ve ZOTT'la karşılaşıyoruz. Tam tartışırlarken STIX'i ZITT'e atıyoruz ve ZITT ZOTT'a bi tane geçiriveriyor. Uzunca bir süre ilerliyoruz ve yeşil vatandaş ışın makinasıyla bizi başka diyarlara çekiyor.



Manzarayı seyretmek yerine arkanızdaki kötü niyetli ağaçla ilgilenin.

STAGE 2
-SPACE PRISON SHIP-
-CY?VC2Q7N8-

Şimdi bataklığa sürüklenmiş bir uzay gemisinin içindeyiz. Biraz kafa kullanırsanız olduğunuz hapisaneden çıkabilirsiniz. Hmm, çıktınız mı? Demek ki asıl maceraya girdiniz (sıkıyosa bundan çıkın). Buradaki amacınız her kata dağılmış olan kart girişlerini bulmak. Bunları bulursanız cört kilitli kapı açılır ve kurtulursunuz. Size yardımcı olacak en önemli unsurlar ışınlama makinesi ve hapsedilmiş mahluklar. Eğer bu mahlukları kurtarırsak bize her konuda yardımcı olurlar. Işınlama makinasıyla kendinizi veya mahlukları hangi kata ışınlayacağınızı şalterlerle ayarlayabilirsiniz. Mahlukların fonksiyonları bol (mesela deniz topu sizi yükseklere fırlatabilir). Tekerlekli şeyleri öldürüp onların motorlu patenlerine binebilirsiniz. Yeşil vatandaş'a dikkat, olmadık yerde çıkıp sizi hapis odalarına ışınlayabilir.

STAGE 3
-RED VOLCANO-
-T9KYNKXJPQ-

Yanardağların kızıl dünyasındayız. İlerleyin ve ekranın en solundaki lav gölcüğünün sağında, tavandaki büyük çıkıntıyı STIX'le vurarak düşürün. Deprem olduysa yola devam. İpin üzerinden karşıya geçiyoruz. Yapışkan yarasalara ve düşen sarkaçlara dikkat. Taşlardan yukarı çıkıyoruz ve silindir'in suratına vurup borunun altındaki ZOTT'u ezmesini sağlıyoruz. Yukarıdaki kapağı devirip içeri çekiliyoruz. Şimdi bölümün ikinci kısmındayız. Burada amaç tüm ampulleri aktif duruma getirmek. İlk ampulü yakıyoruz ve boruya tıkanmış olan adamın münasip bi tarafına vurup içeri dalıyoruz (heralde ampullerin nasıl yakılacağını anlatmamı beklemiyosunuz).

STAGE 4
-UNDERWATER RIVER-
-58KY7DCW9V)-

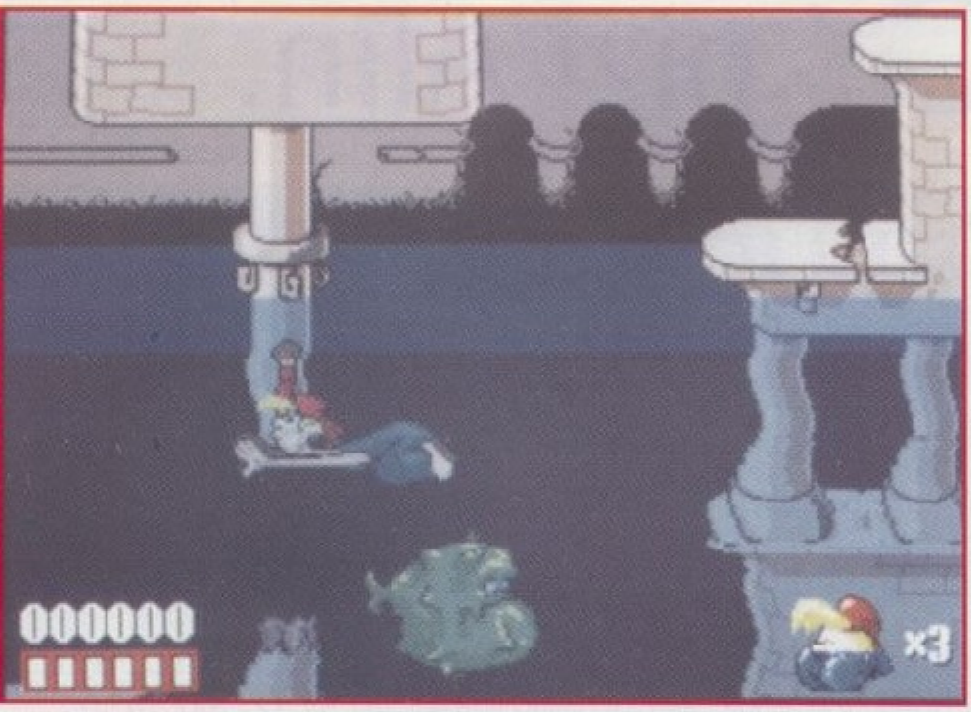
Burası Marmara denizi gibi bir yer (anlıyacağınız pislik dolu). STIX'in yardımıyla boğulmadan yüzmeye çalışıyoruz. Yapacak fazla bi şey yok. Kafanızı kullanarak ilerleyin yeter.

STAGE 5
-SPACE PORT-
-BC??G5N8JC-

Havaalanı tipinde bir limandayız, grafikler nefis ama ben burayı daha çok CAPITOL'e benzettim. Biraz ilerde odunların geçemeyeceğini belirten bir işaret var (görün de utanın, Amiga'cıları ne yerine koyuyolar). Buradan geçmek biraz sorun yaratabilir. Alarmı çaldırmamaya dikkat edin yoksa tüm bina personeli peşinize düşer (düştü di mi?). Binanın tüm ekranları sizin o sevimli suratınızla şenlendi. Şimdi robo-polislerden kurtulun bakim. Aaa! Ben bilirim. Kurtulursunuz, kurtulursunuz... Ben varken 0 900 900'ü aramanız tabi ki gereksiz. Aman dikkat! Sakın kaybolmayın yoksa sizi anneniz bile bulamaz. Elektrikli asansörlere dikkat ederek çıkabildiğiniz kadar yukarı çıkın. En üst katta iplerden gitmek zorundasınız. Sağdaki yere yapışık asansöre şööle bi geçirin bakim n'oluyo? Şimdi sol'a ve DINI NI DINI (o da mı kim?). Oyun sonu canavarı. Bu bitkisel robot'un özelliklerine hayran kalacaksınız. OH! Gebertin onu. Hıncınızı alın. Oh! Oh! canımıza deysin... Oyunun sonunda candüşmanınızla iki dost olduğunuzu gösteren müthiş bi demo var

Bu oyunuda arşivinize kattıktan sonra arkadaşlarınıza "BENİM OYUNLARIM SENİN OYUNLARINI DÖVER" diyebilirsiniz. Oyunun her ne kadar tam çözümünü açıklamamış olsam da en önemli yerlerini bir amatör olarak kağıda serdim (yerimin yettiği kadar). CORE DESIGN'ın en iyi bombası. Bence şimdiye kadar yapılmış en spastik, pardon en sempatik oyun. Bakalım CORE oyunun 2.sini ne zaman çıkaracak.

O. UTKU GÜNEŞ

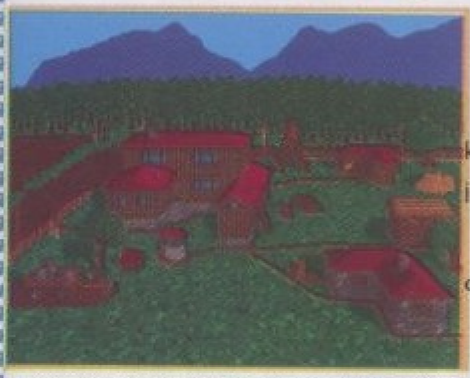


İşte 4. bölüm. Nehirde yüzerken stix'i en iyi şekilde kullanıp boğulmadan bölümü bitirin.

SES		GRAFIK
85	CoreDesign 2 Disket 1 MByte Billboard'da 1 numara	95

GENEL 98

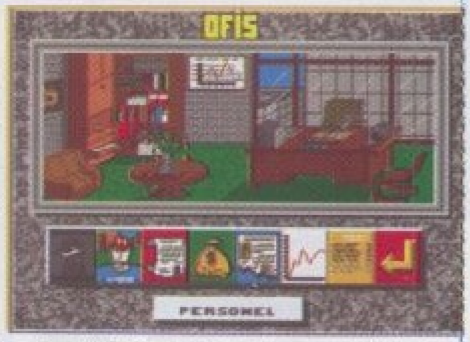
UMUT TARLALARI



HİŞTTTTT!!!

Millet biliyonuz mu, Dünya'nın ve Türkiyenin ilk ve en kapsamlı Tarım ve Hayvancılık simulasyonu, UMUT TARLALARI, ilk baskıyı bitirdi bile!

İçinizde hala Umut Tarlalarını almayan ve hatta bilmeyen varsa almanız İçin 333 tane neden?



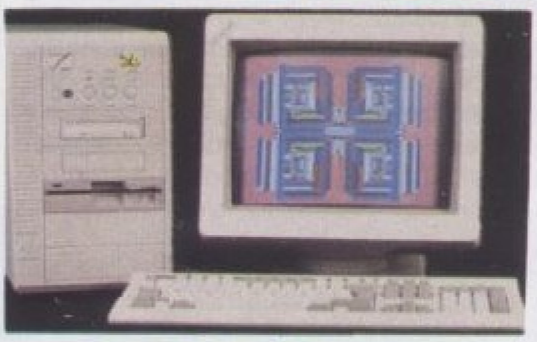
- 30'dan fazla 32 renkli grafik, (1297 x-3 çözünürlük)
- Çoğu yerli ve yabancı oyuna göre daha ve daha geniş kapsam (Peh. Peh!)
- 10 ayrı çiftlik makinası. (AH-64 Apache, düdüklü tencere)
- 80 arsız bilgisayar oyuncusu. (Sean Connery, Arnold Sch.)
- Envai çeşit hayvanat. (inek, tavuk, koyun, kedi,karınca yiyen karides)
- Hayvan arttırmalarında %12'ye varan indirim (Ne [?] !).
- Her oyunda yeniden yaratılan bir harita. (Küçük dağları biz yarattık.)
- Birçok senaryo arasından seçim yapma imkanı. (Jurassic Park, Indy IV)
- 3 arkadaş birleşip oynama imkanı. (şizofrenler için ideal)
- Bir sürü tarım ürününün ekim, bakım ve satım belaları (Kiracı Sendromu)
- Çeşitli taşıma ve pazarlama yöntemleri. (Şu görmüş olduğunuz domates..)
- Her an başınızda gelebilecek 8 ayrı doğal felaket(kabza saldırganları)
- 50'den fazla ikon yardımıyla, iş yapma imkanı. (ikon ne ki?)
- Pazar yerlerinde kıyasıya mücedeler. (kırık burun ve kopuk bıyıklar)
- Oyuncular arası, bir sürü cici(!) pislik. (Saraydan kız kaçırma)
- 6 aylık araştırmaya dayanan güçlü tasarım. (Gizemli ve azdırıcı)
- Eğitici bir "Çiftçinin el Kitabı" (DDT Nedir?) Gübre lekesi çıkar mı?



- Çiftliği geliştirirken yapılabilcek çeşitli binalar. (Nalbur...)
- Büyü malzemelerinde büyük damping (Ucuz ökse otu vs.)
- Adamına göre kredi veren bankalar. /Tosunum benim (ne ?)
- Leasingi sistemi ve Ordino kesimleri (Ordino ne beeeee?)

BU OYUN ALINMAZ MI YAAA ! ??

FLASH BİLGİSAYAR



C-64 VEYA AMIGANZI GETİRİN ÇÜNKİ PC VERİYORUZ

TAKSİTLİ AMIGA SATIŞIMIZ VARDIR.... AMİGA VE PC İÇİN SON OYUNLAR

CASPER

MODEL	PEŞİN	3 TAKSİT	5 TAKSİT
CAS 386 SX-40	328 $	384 $	446 $
CAS 386 DX-40	372 $	436 $	505 $
CAS 486 SX-25	448 $	524 $	609 $
CAS 486 DX-33	704 $	824 $	950 $
CAS 486 DX 2-50	768 $	896 $	1044 $
CAS 486 DX 2-66	940 $	1096 $	1278 $

NOT: *HARD DİSK ve DİĞER ÖZELLİKLER İÇİN FİYAT ALINIZ.*

14" MONO VGA EKRAN 110 $
14" RENKLİ EKRAN FARKI 240 $
1 MB RAM FARKI 50 $

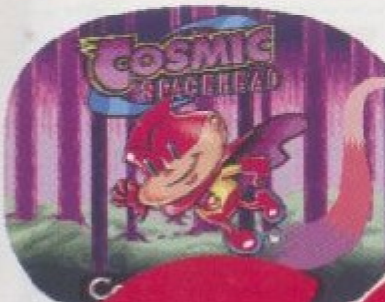
GENEL ŞARTLAR

1- FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR.
2- VADELİ SATIŞLARDA KEFİL ALINIR.
3- TESLİMAT SİPARİŞTEN 2 GÜN SONRA FİRMADEN YAPILIR.
4- $ SATIŞIN OLDUĞU GÜNÜN SATIŞ KURUNDAN DEĞERLENDİRİLİR.



STANDART ÖZELLİK; 101 TUŞ TÜRKÇE KLAVYE, 1.44 MB. FDD, 2 SERİ - 1 PARELEL - 1 GAME PORT, 256 KB. EKRAN KARTI, 1 MB. RAM, MİNİ TOWER KASA, DOS 6.00 İŞLETİM SİSTEMİ, 1 YIL GARANTİ, 10 OYUN

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ /İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL:(0212) 225 94 41 - 231 57 69









COSMIC SPACEHEAD

PUZZLE & QUIZ

Codemasters ismi size neyi hatırlatıyor bilemem ama ben ne zaman bu ismi duysam aklıma bitmek tükenmek bilmeyen Dizzy serisi geliyor, C64 den beri gelen bu serinin hala yeni oyunları çıkıyor, yumurta kafalı yaratıkları Dizzy'rin artık baydığını gören Codemasters (nihayet!) yeni bir oyun hazırladı. Bu oyunu oynarken hem düşünecek hem de eğleneceksiniz, çünkü bu seferki Dizzy'ye hiç mi hiç benzemiyor, süper zevkli bir puzzle oyunu.. Evet efendim, Codemasters Dizzy'den sonra ikinci kahramanlarını gururla sunar.. Cosmic SpaceHead..

Cosmic kısa boylu Süperman özentisi pelerinle gezen şirin mi şirin bir yaratık, oyun level'lardan oluşuyor, şimdi diyeceksiniz bu da Dizzy gibi platform mu? Hatırlarsanız Dizzy de tamamen bir platform değildi, oyun boyunca çözülmeyi bekleyen bir sürü bilmece vardı, Cosmic Spacehead de aynen öyle ama bu sefer bilmeceli ekranlar aynen güzel grafikli adventure oyunlarında olduğu gibi ikonlarla ve müthiş çizgi film kalitesinde grafikler eşliğinde sunuluyor. Tabii bunun yanında iyi background grafiklere sahip platform ekranlarını da unutmamak lazım.



Oyunumuzun ilk disketini takartakmaz kısa bir yükleme sonunda kahramanımız Cosmic'in çeşitli pozlarda olduğu değişik oyun logolarını izliyoruz ve dil seçimi yapıyoruz. Oyun İngilizce, Fransızca, Almanca veya İspanyolca oynanabiliyor, daha sonra gelen menüde ise Start Game (Malum, oyunu başlatacağımız ikon), Password (Evvelden de dediğim gibi oyun levellardan oluşuyor, her level sonunda bilgisayarın vereceği passwordları buradan girebiliyoruz.), 2 Player Pie Slap (İşte menünün en aptal yeri! Burayı seçince iki gerizekalı dinozoru birbiriyle mücadele ettiriyorsunuz, mücadele de mücadele olsa bari. acayip bir yerde yürüyüp duruyorsunuz, oyunla uzaktan veya yakından alakası olmayan bu bölüme merak edip bile bakmak zaman kaybıdır benden söylemesi..) ve Start Game'i seçerek oyuna başlıyoruz.

Bu oyun kolay oynanan adventure ve platformun mükemmel kıvamlı bir karışımı.









Cosmic Spacehead, Linoleum adında bir gezegende geçiyor, oyuna Old Lino kasabasında başlıyoruz, bir postahanenin önündeyiz, oyun ekranı ise altta hemen gözümüze ilişiyor. Burada; Look (bakmak), Pick up (almak), Talk (konuşmak), Give (vermek), Use (kullanmak) anlamlarına geliyor. Bunların altında ise elimizde bulunan eşyaların listesi var şu anda elimizde sadece Birthday Certificate yani doğum belgemiz var, hemen kaldırımın üzerindeki Teleport Key'i pick up komutuyla alıyoruz. Aldığımız Teleport Key şehirden şehire ışınlanmayı sağlıyor. Hemen sağa devam ederek yerdeki Satürn gezegeni şeklindeki parayı (Coin) alarak sola dönüyoruz ve yolumuza devam ederek oyunun platform bölümlerinden birine giriyoruz. Burada amacımız diğer platform bölümlerinden farksız, yaratıklara değmeden şekerleri alıp yolun sonuna gelmek. Yolun sonunda ise Cape Carnival kasabasına ulaşıyoruz. Kasabaya girer girmez karşımıza bir kumar makinası LUK.E. Day yani tabir yerindeyse tek kollu haydut çıkıyor. Old Lino town'da bulduğumuz parayla bir şansımızı deniyoruz (Use coin in luk.e. day machine) o da ne! tam 50 lino dolarımız oldu. Sola devam edince posterlerle donatılmış bir stand ve burada bekleyen kadın görevli ile karşılaşıyoruz onun ile konuşunca (talk to attendant) Detroitica adlı bir yarıştan haberdar oluyoruz. Yalnız bu yarışa katılabilmek için 'Driving License' yani ehliyetimiz olması gerekiyor. Görevli ehliyetimiz olmadığını anlayınca bize teselli için helium gazıyla doldurulmuş bir uçan balon veriyor, ama biz bu yarışa katılabilmek için mücadele edeceğiz, teselli falan bize sökmez!. Hemen Old Lino Town'a geri dönüyoruz; yeri gelmişken hatırlatayım bir platform sahnesini bitirdikten sonra, aynı kasabaya dönüş yapılacaksa oradan değil de harita üzerinde seçerek otomatikman geçiyoruz. Burada 'Use door' diyerekten Post Office adlı binaya (türkçe meali: postahane) giriyoruz, içeride iki kadın görevli var, biri kayıp eşyalardan sorumlu, diğeri ise posta işlerine bakıyor. Ayrıca İstanbul'da vapur iskelelerinde, tren garlarında görmeye alıştığımız foto şipşak kabini ve birde 'Wending machine' yer alıyor. İlk işimiz ehliyet almak için kabine girip resim çektirmek, bunun için elimizde yeterli derecede para var (Use money in Photo booth), bundan sonra ise diğer makinaya (Wending machine) da para atınca bize bir miktar 'gunpowder' yani barut veriyor. Hemen sağdaki kayıp eşya görevlisi ile konuşuyoruz (talk to Lost property office). Bize bir kitap veriyor; 'Cosmic jook book'. daha sonra soldaki posta görevlisi ile konuşunca (Talk to Enquiries officer) bizden pasaportumuz için iki resim ve doğum belgemizi istiyor (yani ehliyete adım adım yaklaşıyoruz). Bunları verdiğimizde, trink! passaportumuz elimizde!. Onunla bir kez daha konuşursak bize Linograd'da oturan kuzenimiz için bir mektup yazıyor ve pulunu da yapıştırıp bize veriyor. Eh, bize de mektubu posta kutusuna atmak kalıyor (Use a ready made letter in mail box). Artık kuzenimizin cevabını bekliyoruz, arada bir buraya gelip Enquiries Office'deki görevliye cevabın gelip gelmediğini sorabilirsiniz. Neyse dışarı çıkıp sağa devam edersek yolda bir transport aracı görüyoruz, bizde bunun anahtarı var, ama yalnızca ilerdeki kasabalardaki araçlarca geçiyor bu anahtar, çünkü merkez Old Lino Town. Sağa devam edersek yine bir platform bölümü karşımızda burayı da geçersek geliyoruz The Wilderness'e.. Burası bir dağ başı ve yolda koca bir canavar var, yolu kapıyor bizde geçemiyoruz ona uçan balonu verince zavallı kendini bir anda gökyüzünde buluyor (Give helium balloon in scary monster). Hakkın rahmetine kavuşan canavar artık olmadığına göre yolumuza devam edebiliyoruz, evet yine bir platform bölümü ve buradan sonra yeni bir yer. Karşıya geçemiyoruz çünkü arada derin ve soğuk bir gölcük var, Dodger City'ye ulaşmak için burayı geçmek şart! Buradan sonrasını size bırakıyorum, kafayı çalıştıran burayı geçer ve yoluna devam eder.

Cosmic Spacehead gayet başarılı bir çalışma ve huzurunuzda Codemasters firmasını kutluyorum, grafikler şahane arka plandaki ağaçlar falan aynı Maniac Mansion 2'deki gibi, müzikler de fena değil. Yalnız oyunun bir sorunu var; belki pek önemli değil ama puzzle bölümü, yani ikon kontrolü falan joystick ile yapılıyor, herhalde beyefendiler üşenmişler bir mouse bir de joystick kontrolü düzenlemeye..

Ayrıca oyunu hangi kategoriye sokayım diye çok düşündüm Puzzle & Quiz de karar kıldım. Bu güzel grafikli eğlenceli ve iki disketten oluşan oyunu sakın kaçırmayın biraz çocuksu olsa bile çok eğleneceksiniz, bana güvenin..

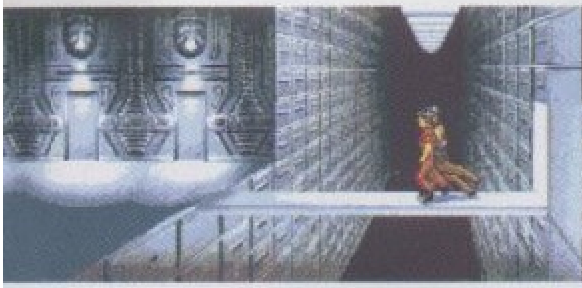
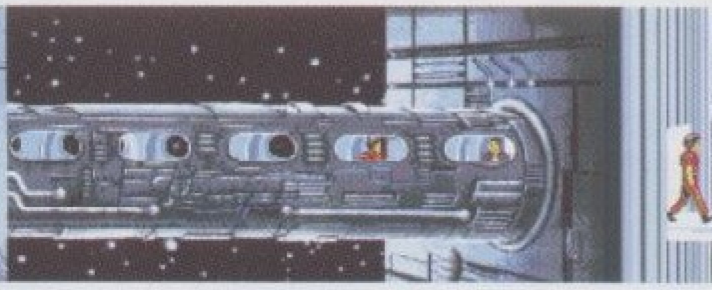
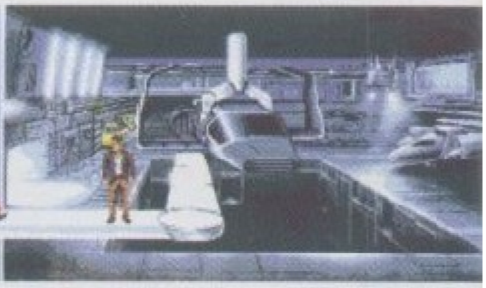
SELİM SARI



Şirin grafikli platform bölümlerinde herzamanki gibi kaka adamlara bulaşmadan en kısa zamanda çıkışa ulaşın.

SES		GRAFİK
80	Codemasters 2 Disket 1 Mbyte Billboard'da 2 numara	92

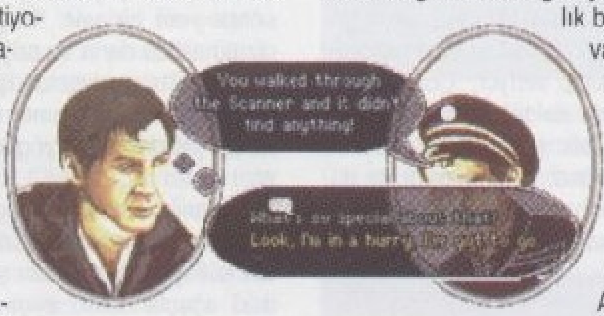
GENEL 90

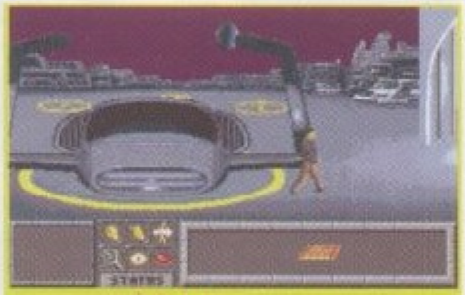
INNOCENT UNTIL CAUGHT

ADVENTURE

Geldi!... Selim'e gelmedi nihayet Amiga'mıza güzel bir adventure geldi. Psygnosis'in Divide By Zero bölümü tarafından yapılan adventure'ımız oldukça güzel ama biraz yavaş. Gülü seven dikenine katlanır artık. Gerçekten de Psygnosis güzel bir adventure yapabileceğini kanıtladı (ama kimse LucasArts'dan güzel adventure yapamaz Selim efendiiii). Oyunda Jack T. Ladd isimli talihsiz birini yönetiyoruz. Oyunun şahane demosunda kahramanımızın bayağı vergi borcu olduğunu öğreniyoruz. Vergi memurları bize 28 gün mühlet tanıyorlar, eğer bu süre zarfında borcumuzu ödemezsek bizi öldürecekler. İşe hep gece yaşanan Tayte gezegeninde başlıyoruz. Alan binasında kontrol bize geçince üzerimizde vergi faturasından başka bir şey olmadığını ve çok susadığımızı anlıyoruz.



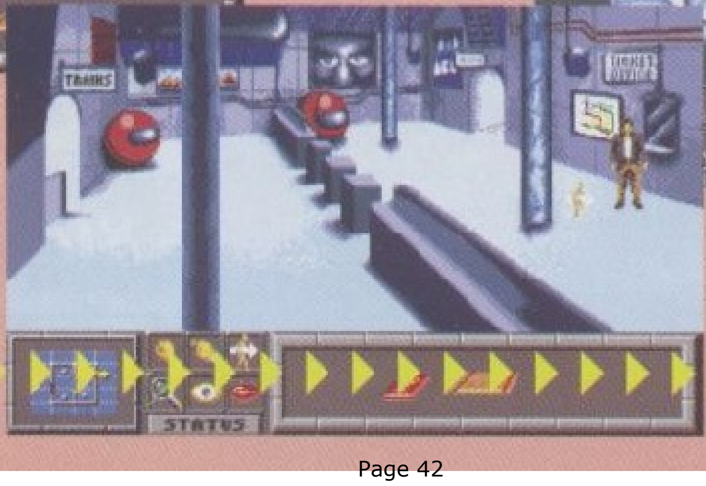
Önce ekran düzeninden bahsedelim. Sol alttaki küçük pencerede normalde bulunduğumuz ekranın krokisi oluyor. Krokideki oklar o ekrandan çıkışları gösteriyor. Bu gerçekten yararlı bir buluş, insan nerelere gidebileceğini hemen görüyor ekranın karanlık bir bölgesinde yol var mı yok mu diye uğraşmıyor. Ama eğer göz ikonu aktifse o zaman burada kahramanımızın baktığı şey ve adı yazıyor. Ayrıca Jack'ın göz ikonu kıpırdadıkça kafasını döndürmesi çok hoş. Bir ekranda göz ikonunu her tarafa gezdirip işinize yarayacak şeyleri bu pencerede görün. Yumruk gibi olan ikonla herhangi bir objeyi alırız. Ama bir objeyi alınca onu sağ alttaki büyük pencereye (**inventory**) bırakmayı unutmayın. **Düğmeye basan el ikonu** inventory'deki veya ekrandaki bir şeyi kullanmaya yarıyor. **Ok taşıyan adam ikonu** yürümek, **büyüteç ikonu** incelemek, **dudak ikonu** da konuşmak için.


İşte kahramanımız işe koyuluyor...

Grafik konusunda oldukça iyi hazırlanmış bir oyun olduğu kaçınılmaz bir gerçek.





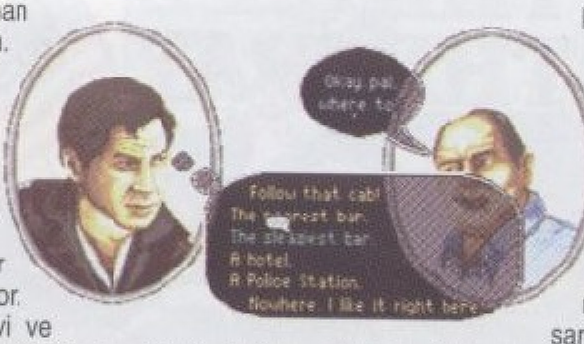




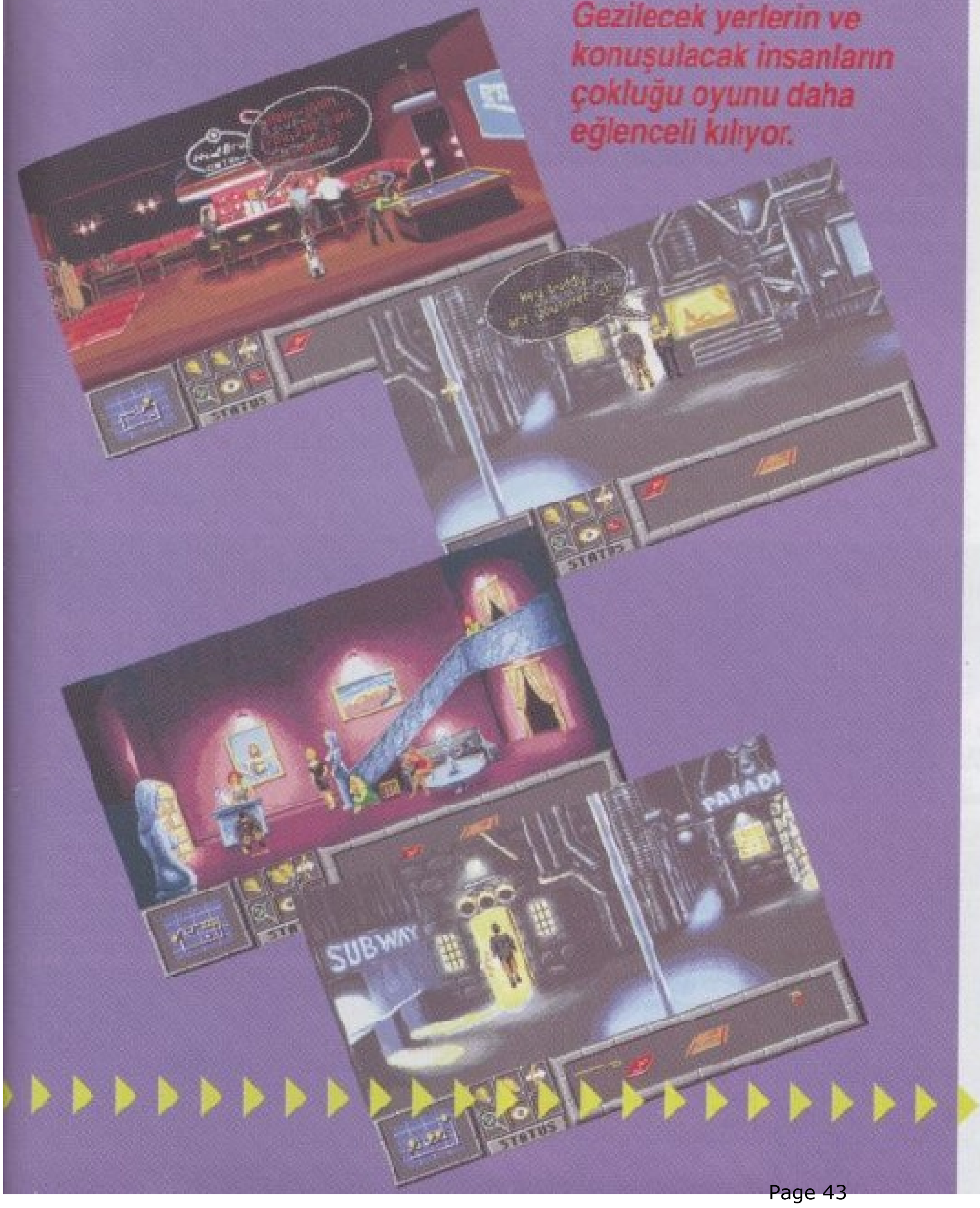
Gece hayatının oldukça gelişmiş olduğu bir gezegendeyiz.

Konuşurken bazı konuşmaları açılan balonlardan biz seçiyoruz. Karşımızdaki insanın konuşma balonuna pointerla gelince yeşil olan kelimeler varsa o kelimelere klikliyerek açıklama alırız. **Status** ikonuyla bilgi ekranına gelinir. Burada save, load, müzik, efekt kontrolü yapılır. **Buble speed** konuşma balonlarının ekranda kalma süresini ayarlar (20 en yavaş, 1 en hızlı). Sağ üstte oyunun yüzde kaçının tamamlandığı ve buna göre bizim sıfatımız yazar. Buradan çıkmak için status'a bir daha basın. Oyun esnasında sağ butonla ikonları değiştirebilirsiniz. Bir objeyi seçtiğinizde onunla birlikte kullanılabilinen ikonlar canlanır. Teknik kısımdan sonra maceraya atılalım artık.

Bankta bulunan pasaportu alın. Sokağa çıkınca sağda metro istasyonu görüyoruz. Burada çalışan hiç metro yok. Solda ise yeni bir sokağa geliniyor. Bar, randevu evi ve



veresiyecinin bulunduğu bu sokakta önce bara gidip herkesle konuşun. Barmen parasız içki vermiyor. Para kazanmak için ilk yapacağımız bir iş bulmak olmalı ama görünürde pek iş yok. Barda soldaki masadan kavanozu, kapağı, yerden gazeteyi alın. Barda gayet ilginç kişiler var. Solda oturan adam bize veresiyeciye borcunu ödediğini söylüyor ona çaktırmadan pantolonunun cebinden bileti alın. Bu bilet veresiye bileti. Randevu evine girişteki adama pasaportu göstererek girin. İçerde masadan parfümü, yerden bastonu alın. Siyah giyimli kadınla konuşunca bizden veresiye verdiği vazoyu istediğini öğreniyoruz. Veresiyecide vazonun içinden çiklet kağıdını alın ama dükkan sahibi vazoyu bize vermiyor. Vazoyu alıp kadına götürebilmek için herhalde adama değerli bir şeyler vermek gerekecek. Ama şimdi adamdan bilet karşılığında fotoğraf makinesini alın. Makine şarjlı değil ve içinde film yok. Şarjı motosikleti adamların bulunduğu ekranda elektrik kablosundan halledebiliriz ama film bulamadım. Ayrıca barın önündeki kızla konuşarak isterseniz adını öğrenin (bir kaç defa konuşmalısınız). Veresiyecinin solundaki sokaktan girince yerden kutu ve torbayı alın. Torbanın içine inventoryden bir şey koyabilirsiniz. Dilencinin şapkasının içinde bir şey var ama alamadım. Sağa devam edince bir motosiklet çetesi görüyorsunuz. Onlara bulaşmadan yerden yağ kutusunu ve çöpten yumurtayı alıyoruz. Tahminimce burada bulunan elektrik kablosunu çıkartmak lazım ama nasıl daha bulamadım. İskeleye çıkın burada hortumu alın. Yata girmemizi bir robot engelliyor. Güvertede bir denizci şapkasını unutmuş. Nasıl alınacağı şimdilik meçhul. Ben buraya kadar ilerledim. Ama tam çözüm yazısı olursa hepsini bulup size anlatacağım, söz.



Gezilecek yerlerin ve konuşulacak insanların çokluğu oyunu daha eğlenceli kılıyor.



Almamız gereken vazo burada ama paramız yok.

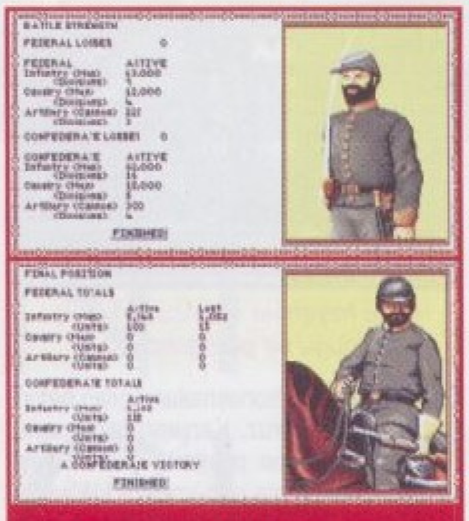
Oyun adventure olarak bayağı güzel. Harddiskiniz varsa çok güzel saatler geçirebilirsiniz. Ama olmayan arkadaşlar fazla üzülmesinler çok disk değiştirmeye gerek yok. Yalnız oyun tam anlamıyla bir ömür törpüsü. Oyunun konusu da gayet ilgi çekici. Bu arada konu dedim de aklıma geldi Selim kardeşimize bir hatırlatmada bulunmak istiyorum; Beneath A Steel Sky bir Judge Dread macerası değil, kahramanın adı başka. Ayrıca ben Manchester United Football'u da, Selim'i de döverim (Goal!'de döver). Şimdi hep beraber Day Of The Tantacle'ın hemen gelmesi için dua edelim...

KORHAN DEMİRKAYA

SES	PYGNOSIS 10 Disket 1 MByte Billboard'da 2 numara	GRAFİK
94		96

GENEL 97





Orduların istatistik ekranları.

STRATEGY

Herkese tekrar merhaba. Bu yazıya bir özürle başlamak istiyorum. Şubat sayısındaki Global Domination oyununu okumuş olanlar Blue & Gray için "üstün bir çalışma" dediğimi hatırlarlar. İşte özürümün sebebi bu. Bu oyunun değil üstünlükle vasatlıkla bile ilgisini düşünmek için çok iyi niyetli olmak lazım. Evet bu oyunu da Impressions yapmış. Başımın belası firma. Dergideki her stratejiye el koyduğum düşünülecek olursa yaptığı her oyun beni bağlar. Onlar da patır patır oyun yapıyorlar. Kaç kere söyledim; birader şu işi yapacaksanız bir yapın, pir yapın. Her seferinde söz veriyorlar sonra yine aynı tas aynı hamam. Getirmesinler beni oraya hımmmm derim sonra ağızlarında zızzz yaparım. Ne bu böyle cart curt aptal aptal oyunlar yapıyorsunuz. Beceremiyorsanız bırakın biz de rahat edelim.

Dediğim gibi bu oyun pek de iyi bir oyun sayılmaz. Bana sanki piyasa boş kalmasın diye yapılmış gibi geldi.

Oyun Amerikan milli marşı eşliğinde bir iç savaş görüntüsüyle başlıyor. Tabii biz hemen üstün zekamızla bu oyunun Amerikan iç savaşını konu aldığını anlıyoruz ve de çok uzatmadan oyuna geçiyoruz. Oyun ekranının dörtte üçü haritaya kalan kısmı da aktif oyuna ayrılmış. Oyuna girerken karşımıza üç seçenek çıkıyor:

- **Standart Game:** Yeni oyuna başlamak.
- **Load-Save Game:** Malum seçenek.
- **Historical Battle:** İç savaş tarihine geçmiş önemli bir savaş olan "Bull-run" (Boğa koşusu) savaşını iki taraftan biri olarak yönetiyoruz. Savaş yönetmeyi daha sonra açıklayacağım.

Standart Game'i seçersek karşımıza üç seçenek daha çıkıyor. Bunlar da Kuzeylileri (Federal), Güneylileri (Confederate) veya ikisini birden oynamak.

Bütün bunlardan sonra oyuna geçiliyor ve hayretle pull-down menüler olduğunu görüyoruz. Tabii siz gerçek pull-down menü görmek istiyorsanız Koei oyunları oynayacaksınız. Açıklamaya, hiç beceremedikleri pull-down menülerden başlayalım.

* **File:** Save, load, restart ve quit gibi işlemleri içeren, bilinen menü.

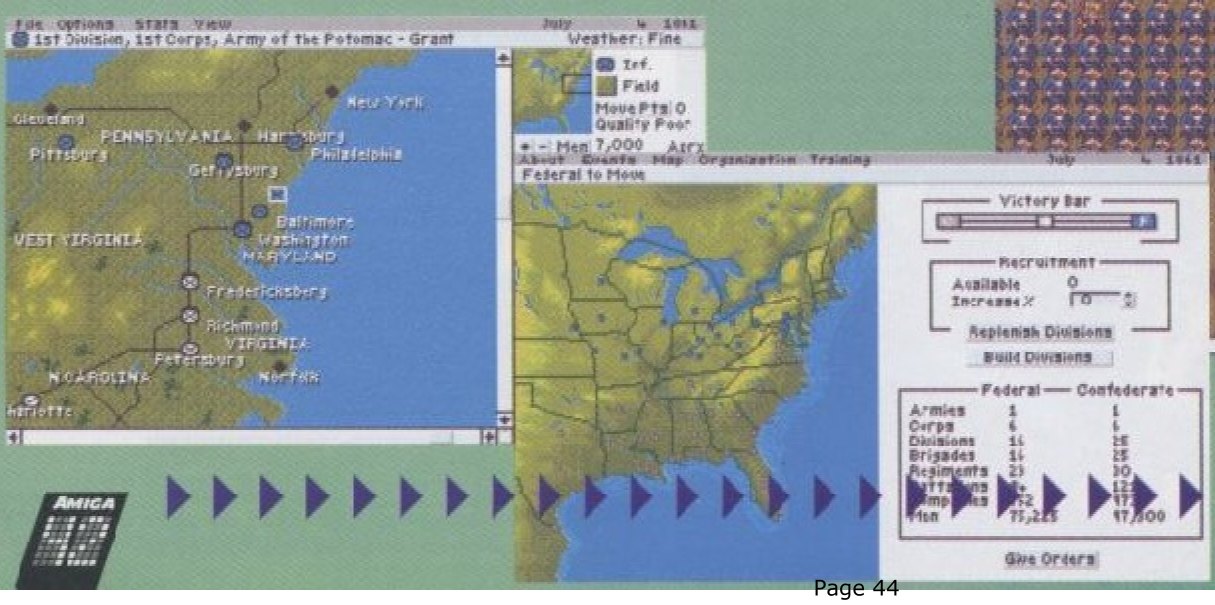
* **Options:** Oyun hızı, harita büyüklüğü, ses, efekt gibi genel options'lardan başka adam yardımı (Unit supply), savaşı görmeme (Quickfight), kolay oyun (Easy mode), hava durumu (Fog of war) gibi oyunla ilgili özellikleri içeriyor.

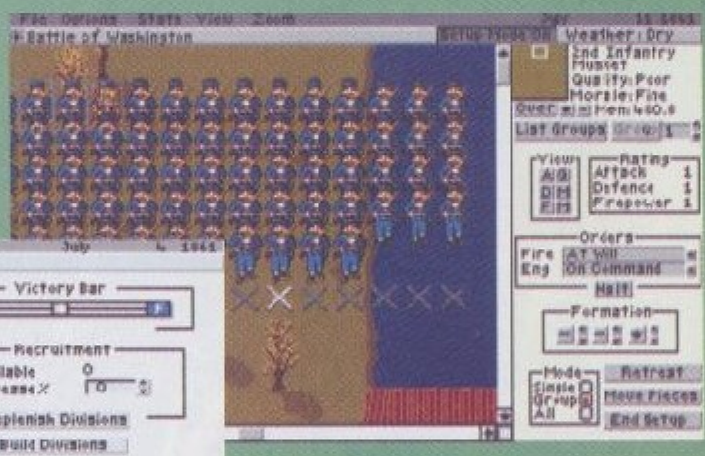
* **Stats:** Stats'ın üzerine bir kere basınca iki tarafın ordularının listesi adam ve birlik olarak veriliyor. Mesela 12000 atlı 4 birlik veya 225 topçu 3 birlik gibi (Tabii hepsinin birliğindeki adam sayısı farklı).

* **View:** Şehir ve bölge isimlerini ve sahiplerini görüp görmeyeceğinizi buradan ayarlıyorsunuz.

Köşedeki aktif oyun kısmına gelince; küçük haritanın yanında o anda yönettiğiniz birliğin türü (5 tür birlik var: atlı, piyade, topçu, tren ve gemi) ve bulunduğu arazi gözüküyor. Yandaki "S" harfi sadece ve sadece şehirlerdeyken dinlenmeye yarıyor (Stack mode). Altta bulunan "Move points" o birliğin kaç yürüme hakkı olduğunu gösteriyor. Topçu ve piyadelerin 4, atlıların 8, gemilerin 10, trenlerin ise 12 yürüme hakkı var. Yürüme hakkı 0 olunca tabii ki artık yürüyemiyorsunuz. Bunun da altında o birliğin kaç adamı olduğu gösteriliyor. Sol yandaki + ve

Nereye gideceğinize, kimlerle ve nasıl savaşacağınıza karar verdiğiniz ekranlar.



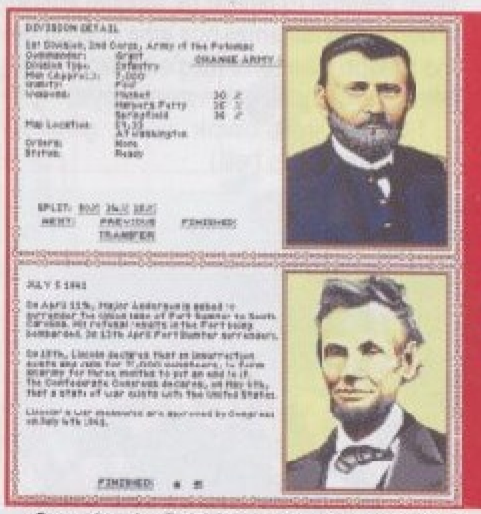


- işaretleri ile yönettiğiniz birliği değiştirebiliyorsunuz. "Men" seçeneği ise o birliğin ayrıntılı dökümünü veriyor. Ortada bulunan 'List Division' ise bütün birliklerinizin toplu dökümünü veriyor. Status o andaki durumu yani oynayıp oynayamayacağınızı bildiriyor. Special Orders, yani özel emirler de şöyle:

- **None:** Özel emir yok.
- **Fortify:** Kamp kurmak.
- **Board Ship:** Gemiye binmek.
- **Board Train:** Trene binmek.
- **Destroy Rails:** Tren raylarını tahrip etmek.
- **Forced March:** Acil bir yere yetişilecekse (mesela bir savaşa) o tur hızlanmak.

Dipteki son seçenekler ise "View city owner" yani şehirlerin sahiplerini görme. "Recruit" ise bulunduğunuz şehirden asker almak. Tabi ki şehrin sizin olması şart. Bütün ayarlamaları yaptıktan sonra "End Turn" ile turu bitiriyorsunuz. Şimdi de savaşı anlatayım.

Saldırmak için birliğinizi düşman birliğinin üzerine getiriyorsunuz. İsterseniz aynı yerde bulunan bir çok orduyu da "Joint Army" sorusuna "Yes" diyerek savaşa katabilirsiniz. Savaşa iki ordunun da tam dökümünü görüp 'Fight" seçeneğiyle giriyorsunuz. Savaş ekranı aynı oyun ekranı gibi, ama pull-down menülere "Zoom" seçeneğinin de eklenmiş olduğunu görüyorsunuz. Bu seçenek adı üstünde zoom yapıyor, yani büyütüyor. Yine kenarda o an yönettiğiniz grup hakkında bilgiler var, kaç kişi, morali nasıl,... falan gibi. Grubunuzu + ve - ile değiştiriyorsunuz. Kenarda bulunan harflerden A saldırı, D savunma, F ise ateş gücünüzü gösteriyor. G grup numarasını, M'lerden biri morali, öbürü ise adam sayısını gösteriyor. Aşağıdaki "Formation" ise oynatacağınız grubun nasıl, ne şekilde ve ne tarafa doğru yer değiştireceğini belirliyor. En dipte ise bir tek kişi mi bir grup mu yoksa bütün birliği mi oynatacağınızı belirliyor. Bir adamın üzerine basınca bir çarpı çıkar ve bu çarpıyı istediğiniz yere götürebilirsiniz. "Move Piece"e basarak ise o adamın bağlı olduğu birliği veya tüm orduyu aynı şekilde hareket ettirebilirsiniz. Tüm dizilimi hallettikten sonra "End Turn"e basıp sırayı devredersiniz. Rakibiniz de işini hallettikten sonra sıra tekrar size geliyor, sizde Play'e basıp savaşa başlıyor ve istediğiniz yerde müdahale edebiliyorsunuz. Bu arada adamlarınızı diztikten sonra "Autoplay" ile sadece sonucu görebiliyorsunuz. Bu sonuç genelde yenilgi oluyor ama "Savaşı ben yöneteyim" derseniz bu defa da bir çatışma 1 saat sürüyor. Son olarak, iş kötüye giderse "Retreat" ile çekilebiliyorsunuz. Savaş anlatımıyla beraber oyun anlatımı da bitti. Bu oyun çok ama çoook yavaş.



Tarafların durumlarını ve tarihe göre gelişmeleri gösteren ekranlar.

Son olarak, Sid Meier abi, yav hani nirde bizim Civil War. Taa 93 ortasından reklamlara başladınız. Bak çabuk çıkar şu oyunu kızdırma bizi.

SERBÜLENT TURAN

SES 65

Impressions
2 Disket
1 MByte

GRAFİK 60



PUGGSY

PLATFORM

Merhaba!... Uzak diyarlarda minik, şirin ve hoş kızların bulunduğu adalarda geçen hikayeleri bilirsiniz. Bu adalar genelde kızgın kumlarla buz gibi denizin bir arada olduğu adalardır (Oyun FRP değil ise tabii). İşte Puggsy de böyle bir adada geçiyor. Oyunda siz adada ne kadar değerli eşya var ya da yok hepsini toplayan (toplamaya çalışan) Puggsy adlı bir yaratığı kontrol ediyorsunuz. Yaratık diyorum çünkü Bioloji'nin tanıdığı hiç bir canlı sınıfına girmiyor. Her ne ise; Demogoji'yi bırakıp 0 numaralı diskimizi yükleyelim.

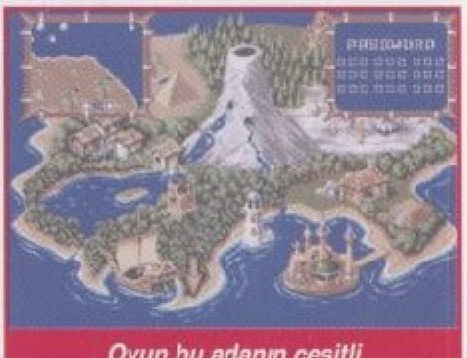
Oyunun ilk disketi drive'dan gelen o güzelim seslerle (!) birlikte bir müddet yüklendikten sonra karşınıza hoş ama kısa bir demo geliyor. Dilerseniz ateş'e basarak geçebilirsiniz. Ardından gelen menü şöyle;

1-Start; Direkt olarak oyuna giriyorsunuz. (Wellcome to hell!)

2-Option; Oyun Joystick ile oynanıyor. Buraya uğrayıp Joystick kontrollerini öğrenmenizi tavsiye ederim. Ayrıca diğer bir-iki ayrıntıyı da ayarlaya bilirsiniz. Kısacası burası önemli.

3-Junior; Oyunun trainer bölümü denebilir. Start ile aynı şekilde oyuna giriyorsunuz. Fakat toplamanız gereken parçalar burnunuzun dibinde ve düşmanlarınız size misafir gibi davranıyorlar.

Artık oyuna girelim. Biraz yüklemeden sonra karşınıza oldukça güzel bir ada grafiği çıkıyor. Bu adada dikkatinizi çeken sahil, kule vs.. bölümler dikkatinizi çekiyor. Bunlar anlayacağınız üzere oyunun bölümleri. Sizin burada seçme hakkınız yok. Oyuna sahilden başlıyorsunuz. Sol üst köşede bizi ilgilendiren ufak bir kare var. Şimdi.. Her bölüm kendi içinde alanlara ayrılmış durumda. Bu karenin içerisinde ise bölümün ufak bir haritası var. Siz ilk başladığınız da bu haritadaki ufak beyaz kare oynadığınız, alanı üzerindeki o mavi nesne ise sizi temsil ediyor. Bir alan bitirdikten sonra ise burada ikinci bir kare ve ona giden yol beliriyor. Siz de o mavi nesneyi Joystickle hareket ettirerek yeni alanın üzerine gidin ve oyuna devam edin.



Oyun bu adanın çeşitli yerlerinde geçiyor.

Sağ üst köşede ise Password yazılı.

Kısaca böyle... Oyun esnasında dikkat etmeniz gereken bir-iki yer daha var. Birincisi çıkış kapısına gelirken yanıza aldığınız nesne elinizde durmalı. Nesnelerin değeri değişik. Bu değerleri zamanla öğreneceksiniz. Ayrıca zıplayıp düşmanınızın üzerine düşerseniz düşmanınız ölür.

Eğer sürekli birilerini öldürmekten, yok etmekten sıkıldıysanız, uzaklarda bir tatil düşlüyorsanız ve biraz da çocuk ruhlu iseniz Puggsy tam size göre.

Alın,oynayın. Memnun kalacaksınız, bu konuda bana güvenin.

MUSTAFA MORGİL





Genelde, görüntüler aynı çizgiyi taşıyor. Ama kötü değil tabii...

SES		GRAFİK
75	Psygnosis 4 Disket 1 MByte Billboard'da 6 numara	80

GENEL 83

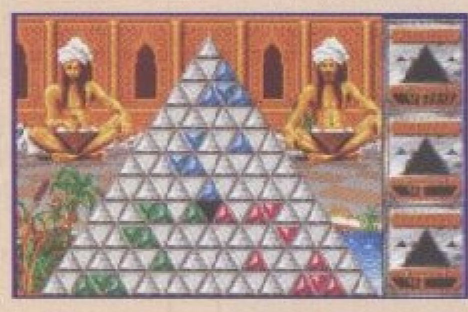
OSIRIS

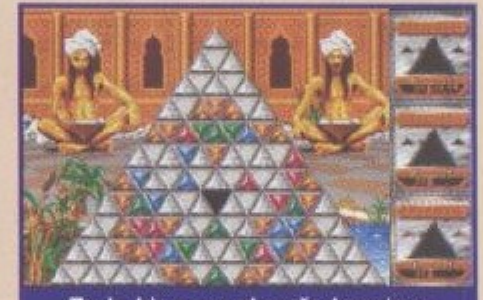
Merhaba; Yeni bir oyunda daha yine beraberiz. Bu defaki oyunumuz bir zeka oyunu. Adı da OSIRIS. Osiris eski mısırda çoktanrılı inancın en önemli tanrılarından biri. Işık tanrıçası Isis'in kocası, karanlık tanrısı ve de ölülerin bekçisi. Neyse, oyunun adı hakkında da geniş bilgiye sahip olduktan sonra artık oynamaya geçebiliriz.

Seçiminizi yaptıysanız artık oyuna başlayabilirsiniz



Bu oyunu "Pixlers" adlı firma yapmış. Bütün oyun boyunca herşey ama herşey bize Mısır'ı hatırlatıyor. Başlar başlamaz çöl'ün önünde duran bir piramitte oyunun şifresi, müzik seçimi ve de üç oyuncu; Ramses, Ptolemeus ve de Amenophis bulunuyor. Kolayca anladığınız gibi oyun 1-3 kişilik oynanabiliyor. Ramses mavileri, Ptolemeus yeşilleri, Amenophis ise kırmızıları oynuyor. Oyunu mouse, joystick veya klavyeyle oynayabiliyorsunuz. 5 ayrı tür müzikle oynayabiliceğiniz gibi müziksiz de oynayabiliyorsunuz. Oyundaki amaç yönettiğiniz üçgenleri oyun ekranının tam ortasındaki yanıp sönen sarı üçgene sokarak kenarda bulunan küçük piramitinizi doldurmak. Ama bu çok, ama çok zor olduğu için yapımcılar biraz insafa gelmiş; piramitini en çok dolduran kazanıyor. Üçgenlerinizin oyunun en başında belli bir hareket hakkı var ve bu hak her ortaya soktuğunuz üçgende çoğalıyor. Her tur bir tek üçgeni ve de en çok 4 kare oynatabiliyorsunuz. Tabii bu arada oyunun en kazık yerini de söyleme zevkinden mahrum kalmıyacacağım: Üçgen savaşı. Savaş belki biraz sert bir laf oldu. Ama milletin üçgenlerini şangır şunçur kırmak çok zevkli. Tabi aynı şeyi size yapıp da pis pis gülmeleri de o kadar sinir bozucu. Düşman üçgenlerini kırmak için iki geniş yanına aynı renkten iki üçgen getirmelisiniz. Böylece o üçgen "Crasshh" ve de "Nihchaha" efektleri arasında yok olacaktır. Ama dikkat edin bazen size karşı birleşip bu sevincinizi "gulp" diye kursağınızda bırakıyorlar. Arkadaki sinir tiplerin -ki kendileri rakipleriniz oluyorlar- pis pis gülmeleri de adamı deli ediyor. Hele bir gün benim gibi elinize ge-





Zorlu bir oyun olacağa benziyor. üstünlük sağlamak güç iş.

çirdiğiniz şeyleri monitöre bam güm vururken ve 'Çık lan dışarı çık, ordan gülmek kolay' falan gibi nağralar atarken anneniz tarafından basılırsanız bu pek hoş olmuyor tabi. Annem artık bana bi garip bakıyo. Ne halse, devam edelim. Oynama hakkı 0 olan üçgenler turuncu oluyorlar ve çok güzel yol tıkıyorlar. onları kırmak için de üç kenarını da aynı renk üçgenle sarmak gerekiyor.

Bu oyun bu kadar. Ama Pixlers adlı bu firmayı daha önce duymamıştım. Duyduğum iyi oldu, şimdi bi de adresi buliim bi bomba, ööö yani şey bi kutlama mektubu (kih kih) yollarım. Siz gidin bu oyunu alın, bol bol oynayın ve de matematik dersinde "Yav olur mu hocam ben o üçgenin yanına iki tane aynı renk getircim niye kırılmıyo yaaa" gibi laflar etmeyin. Yav hocam niye inanmıyonuz valla kırdım diyom...

SERBÜLENT TURAN

PIXLERS / 1 Disket / 1 MByte
SES: %80 / GRAFİK: %85 / GENEL: %90

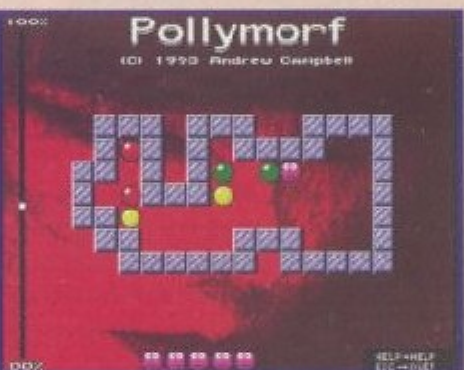
Pollymorf

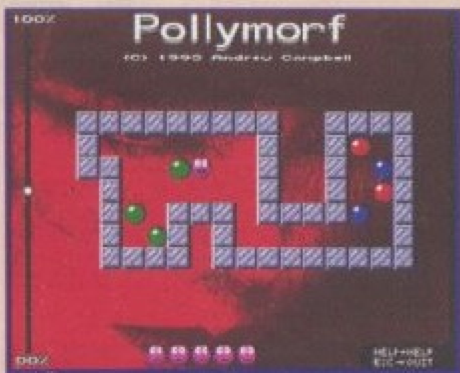
Bazı oyunlar vardır genelde tek disket oldukları halde insanı saatlerce oyalarlar. Bu oyunlar, ilerledikçe sizi çılgına çevirebilecek derecede zorlaşırlar. Bazen öyle bir yerde takılıp kalırsınız ki, insanın içinden oturduğu sandalyeyi alıpta bilgisayarının kafasında kırmak geçer. Oysa yapımcılar böyle oyunları yapmaktan bir türlü bıkıp usanmazlar.

Bir gün hiç unutmam, Aytunç'la birlikte pollymorf benzeri bir zeka oyunu oynuyorduk, derken Aytunç'tan garip sesler gelmeye başladı ve Aytunç birden amuda kalktı. Tabi ben de hemen Bakırköy Akıl Hastanesi'ne telefon ettim. Tüh be! yazık oldu, keşke o oyunu hiç göstermeseydim...

Sanırım oyunun konusu hakkında biraz cık fikriniz olmuştur. Şimdi oyuna geçelim.

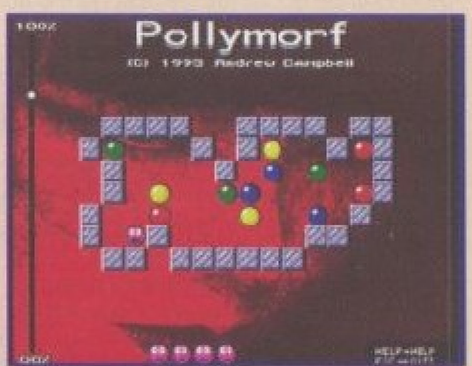
Kolay gelsin, zaman su gibi akıp gidiyor.





Üç topu aynı anda yoketmek bazen o kadar kolay olmuyor.

Oyunda mor renkli yuvarlak bir yaratığı yönetiyorsunuz. Yapmanız gereken aynı renkli topları birbirine dokundurarak yoketmek. Bu iş başta kolay gibi gözükse de ilerledikçe epey zorlaşıyor. Bazı bölümlerde aynı renk toplardan 3 tane bulunabiliyor. Bu tip bölümlerde 3 topu da aynı anda yoketmeniz gerekiyor. Oyunun tamamı 10'arlık



bölümler halinde 30 bölümden oluşuyor. Başlarken 5 hakkınız var ve her 10 bölümü geçtiğinizde 5 hak daha kazanıyorsunuz. Ekranın sol tarafındaki ince uzun çizgi zamanınızı, alttaki yuvarlaklar ise kaç hakkınızın kaldığını gösteriyor.

Bu oyun hakkında söylenebilecek şeyler bu kadar. Yapmanız gerekenler hep aynı olduğundan oyun benzerleri karşısında çok basit kalıyor. Fakat yinede kafa patlatmak isteyenler için uygun. Başka bir oyunda görüşmek üzere hoşçakalın...

KIVANÇ BEKAR

1 Disket / 1 MByte
SES: %62 / GRAFİK: %73 / GENEL: %76

Billboard

PUZZLE & QUIZ
1- Lemmigs 2
2- Cosmic Spacehead
3- Super Tetris
4- Push Over
5- Dynablaster
6- Lost Vikings
7- Holiday Lemmings 1993
8- One Step Beyond
9- Humans / Jurassic Level
10- Morph

RACING
1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- F-17
4- Lotus Turbo Challenge II
5- Overdrive
6- Nigel Mansell's World Champ.
7- Super Cars II
8- Jaguar XJ 220
9- Road Rash
10- Nitro

ADVENTURE
1- Monkey Island II
2- Innocent Until Caught
3- Beneath A Steel Sky
4- Simon The Sorcerer
5- Darkseed
6- BAT II
7- KGB
8- Curse Of Enchantia
9- Ween - The Prophecy
10- Secret of Monkey Island

BEAT'EM UP
1- Mortal Kombat
2- Street Fighter II
3- Second Samurai
4- First Samurai
5- Batman Returns
6- Myth
7- Body Blows
8- International Karate
9- Budokan
10- Torvak The Warrior

FLIGHT SIMULATION
1- Tornado
2- Gunship 2000
3- A320 Airbus
4- Wing Commander
5- Reach for the Skies
6- Combat Air Patrol
7- Dog Fight
8- B-17 Flying Fortress
9- Flight of the Intruder
10- F-19 Stealth Fighter

ARCADE ADVENTURE
1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Robocop III
5- Hare Raising Havoc
6- Jurrasic Park
7- Indiana Jones & Fate of Atlantis
8- Mercenary III
9- Rome AD 92
10- Sword of Honour

BAT & BALL
1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING
1- Might & Magic III
2- Hired Guns
3- Fate Gates of Dawn
4- Ishar 2
5- Abondoned Places 2
6- D.M. - Chaos Strikes Back
7- Blade Of Destiny
8- Eye Of The Beholder II
9- Whale's Voyage
10- Waxworks

ARCADE STRATEGY
1- Cannon Fodder
2- Elite II
3- Dune II
4- Syndicate
5- D.Day
6- Armour Geddon
7- Universal Warrior
8- Starglider II
9- Transarctica
10- Pirates

LAND & SEA SIMULATION
1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM
1- Bubba'n Stix
2- Arabian Nights
3- Sleepwalker
4- Coolspot
5- Soccer Kid
6- Puggsy
7- Traps & Treasures
8- Bob's Bad Day
9- Wiz'n'Liz
10- Assassin

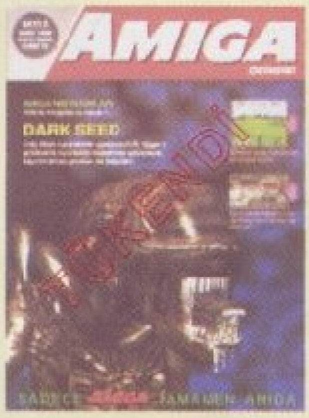
STRATEGY
1- The Settlers
2- Power Monger + Data Disk
3- Utopia + Data Disk
4- Genesia
5- Kingmaker
6- History Line 1914-1918
7- Patrician
8- A. Art Of War In The Skies
9- Global Domination
10- Hannibal

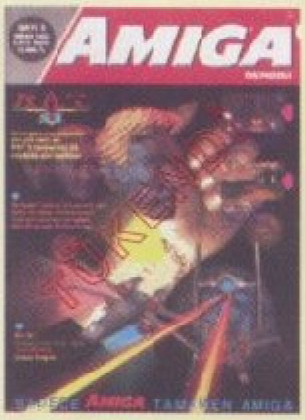
SHOOT'EM UP
1- Alien Breed II
2- Project X
3- Disposable Hero
4- T2 The Arcade Game
5- Walker
6- Chaos Engine
7- Turrican III
8- Blaster
9- SWIV
10- Desert Strike

SPORT SIMULATION
1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- Lothar Matthaus
4- Manchester United
5- Championsship Manager 93
6- J.W. Competition Of Darts
7- Kick Off II + Data Diskleri
8- Sensible Soccer 92-93
9- G.G. World Class Cricket
10- International Rugby

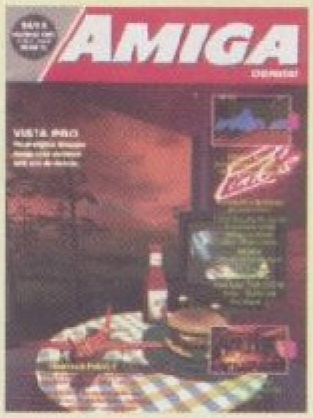
EKSİKLERİNİZİ TAMAMLAYIN !







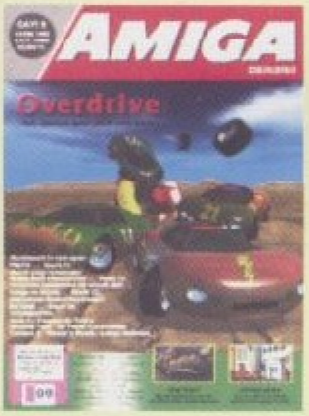


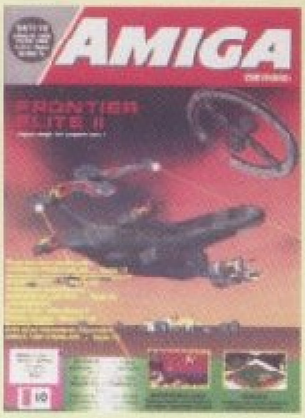


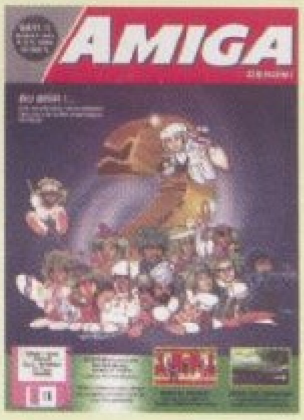












Bulamadığınız, kaçırdığınız eski sayıları tamamlayabilmeniz için işte size mükemmel bir fırsat! Üstelik cilt kapağı da edinerek bu harika arşivi en iyi şekilde koruyabilirsiniz.

İstediğiniz her eski sayı için 30.000.- TL ve bir Amiga Dergisi birinci cilt kapağı için de 120.000.- TL göndermelisiniz. Herhangi bir PTT'den yapabileceğiniz bu işlem için posta çeki bilgileri:

Alıcı: **Celal Hallaç**
No: **659360**

Daha sonra çekinizin dekontunun bir fotokopisini, istediğiniz eski sayıları ve cilt kapağı isteyip istemediğinizi, ad ve adresinizi de belirterek;

Amiga Dergisi
PK 41 - 81311
Bahariye İstanbul

adresine derhal postalayın. Yoksa elimizde oldukça az sayıda bulunan bu değerli dergileri kaçırabilirsiniz!


USTON
Jeans
tel: 0212 511 89 85, fax: 0212 513 42 73
GİYENLERİN NİYE VAZGEÇEMEDİKLERİNİ,
DENEYEREK GÖRÜN !